

Bestseller-Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

Vormals oft über DM 100,-

Jetzt fast geschenkt!

9⁹⁹
DM

PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Ausgabe 1

empf. VK

DM 9,99

SFr 9,90

öS 78,-

Lfr 198,-

**Voll
animierte
Grafik-Adventure**

Aktion-Vergnügen wie im Kino!

**100 Stunden
Spielespaß**
zum Preis einer
Kinokarte

Komplette Lösung
vom Spieleprofi Frank Heidak

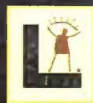
Noch kein Laufwerk?
Top-Angebot!
Schnell bestellbar
Doppelte CD-ROM-Laufwerk
211⁰⁰
DM
Computer Photo-CD Access Software und 2 Extra-CDs

INDIANA JONES
und der
LETZTE KREUZZUG

Deutschsprachige EGA-/VGA-Version

PEARL

LIZENZIERTES ORIGINAL-PRODUKT VON LUCAS ARTS ENTERTAINMENT



fast geschenkt!

fast geschenkt!

9⁹⁹
DM

...vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!



Komplett in Deutsch!

ORGANICE

PRIVATE 1.5^{plus}

DATA & DOCUMENT MANAGER

für Windows 

am PC und im Netz

**Lizenzierte
Vollversion**

**mit Anwender-
Registrierung &
Hotline-Service**

Jetzt im Zeitschriftenhandel!

Inklusive Makros für
MS-Word™ für Win 6.0



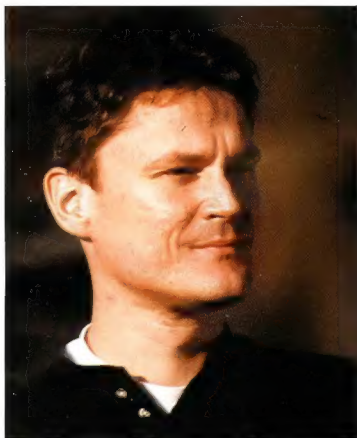
May 1994
FINALIST
BEST GERMAN PRODUCT

Die neue Dimension:
Adreß-, Dokument- & Contact-
Management mit einem Programm

Das richtige Programm,
wenn Sie Ihren Kopf nicht zum Abspeichern,
sondern zum Arbeiten benutzen.



Beneidens-



Beneidet zu werden kann ein sehr merkwürdiger Zustand sein. Stellen Sie sich vor, all Ihre Bekannten wären gern an Ihrer Stelle, Sie selbst aber sind völlig anderer Meinung. Ebenso verzweifelt wie vergebens versuchen Sie, die Neider von Ihrem Standpunkt zu überzeugen. Schließlich geben Sie es auf, denn andernfalls gelten Sie entweder als Heuchler oder als ewig nörgelnder Miesepeter, dem man es nie recht machen kann. Alle Welt wünscht sich nichts sehnlicher, als in Ihre Haut zu schlüpfen, in der Sie sich doch selbst gar nicht so wohl fühlen. Schwer vorstellbar? Versuchen Sie's doch mal damit:

Erzählen Sie in Ihrer Kneipe, Sie müßten sich den lieben langen Tag mit nichts als Computerspielen beschäftigen und bekämen auch noch Geld dafür. Bevor Sie auch nur die Chance haben, diese Aussage so zu interpretieren, daß sie nach Arbeit klingt, sind Sie bereits hoffnungslos verloren. Den ganzen Tag spielen? Die Spiele umsonst? Etwa auch die Lemminge, Indiana Jones oder sonst ein Spiel, das auf der persönlichen Hitliste Ihres Gegenübers gerade ganz oben steht? Wahnsinn! Die Augen werden größer, ebenso die Bewunderung, die Ihnen entgegenschlägt, und ganz, ganz schwach mischen sich in diese Blicke zwei unschöne Regungen: Neid und die Hoffnung auf „kostenlose Ansichtsexemplare“, vulgo Raubkopien.

Nun haben Sie es geschafft. Stellen Sie schnell klar, daß es sich nur um einen Scherz handelt, denn der Zustand verschlimmert sich. Man wird Sie mitten in der Nacht aus dem Schlaf reißen, um Sie nach der richtigen Anordnung der Steine im dritten Level von Kyrandia zu fragen. Oder so ähnlich. Als Spielefreak haben Sie ja ohnehin noch nicht geschlafen, sondern auf den Bildschirm gestarrt. Man wird Sie in dunkle Ecken zerren und um nicht ganz legale Gefallen bitten, in fortgeschrittenem Zustand sogar anflehen. Ihre Beteuerungen, gerade dieses Spiel hätten Sie selbst noch nie gesehen und kopieren dürften Sie es ohnehin nicht, können Sie sich sparen – man wird Ihnen nicht glauben. Im Endstadium meiden Sie belebte Plätze und gehen vorzugsweise nachts aus dem Haus, aber das stört ja nicht weiter, denn als Spielefreak schlafen Sie ja sowieso nicht...

Glauben Sie mir: Aus Spaß wird leicht Ernst, und auch eine Spielezeitschrift entsteht nicht spielerisch, sondern im Schweiß nicht nur eines Angesichts. Doch hinter der BESTSELLER GAMES steckt mehr als viel Arbeit; sie verwirklicht ein neues, eigenes Konzept, das sie von anderen Spielmagazinen abhebt. Wo bisher die Regel galt, daß Qualität auch teuer sein muß, setzt die BESTSELLER GAMES neue Maßstäbe und beweist, daß gute Computerspiele preiswert sein können. Und das ohne Abstriche, Sie erhalten weder Demo- noch eingeschränkte Versionen, sondern den vollständigen Lieferumfang des Originalpakets – mit zwei kleinen Ausnahmen: Statt eines Kartons bekommen Sie eine Zeitschrift, die Sie über weitere preisgünstige PC-Spiele informiert, und statt eines prestigeträchtigen Hunderters bezahlen Sie nicht einmal einen bescheidenen Zehner. Damit kein Neid aufkommt...

Als Dreingabe enthält die Erstausgabe eine Komplettlösung, die allein im Handel schon fast doppelt soviel kostete wie das ganze Heft. Sie glauben mir nicht? Dann blättern Sie doch mal um und überzeugen sich selbst!

Peter Strobel

Peter Strobel

Inhalt

Bestseller-Games 1

► Einleitung

Start Game	5
------------------	---

► Titel

Indiana Jones – The Last Crusade	
Es begann in Hollywood	6
Komplettlösung	16
Das Tagebuch des Henry Jones'	22

► Praxis-Tip

Vorsicht Speicherfresser!	35
---------------------------------	----

► Vorstellungen

Indiana Jones – The Fate of Atlantis	
Atlantis – Geschichte oder Mythos	36
Komplettlösungsheft	37
Big Sea	
Stadtfürst sein dagegen sehr	38
Merchant Prince	
Einfluß, Macht und Geld gewinnen	39
Pirates! Gold	
Freibeuter der Meere	40
Harrier Assault	
Reif für die Insel?	41
Airbus A320 USA Edition	
Topgun im Airbus	42
Air Warrior SVGA	
Spitfire contra Focke-Wulf	43
Legends of Valour	
Werwolfleber in Aspek	44
Quarter Pole	
Eine Nasenlänge voraus	46
Center Court Tennis	
Gegen Bum-Bum antreten	47

► Verschiedenes

Editorial	3
Impressum	4
Bestellschein	49
Lizenzurkunde	50

Chefredakteur:
Peter Strobel
(verantwortlich für den Inhalt)

Art Director:
Michael H. Sichler

Redaktion:
Christina Maier (cm),
Eveline Lehmann (el)

CD technische Produktion:
MPO, Paris

CD Zusammenstellung:
PEARL Agency, Buggingen

Titel, Layout und Satz:
Michael H. Sichler,
Markus Ruppert, Ulrich Wiegler

Verlag:
TREND-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4,
D-79426 Buggingen
Tel: (07631) 360-0
Fax: (07631) 360-444

Vertrieb:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Tel: (07631) 360-113
Fax: (07631) 360-444

Anzeigenleitung:
Jürgen Kaupp

**Anzeigenaquisition/
Mediaberatung:**
i.f. Werbeagentur,
Eisenbahnstr. 14,
79426 Buggingen
Tel: (07631) 360-375/6
Tel: (07631) 360-481

Erscheinungsweise:
Bis zu 6 Ausgaben je Jahr
Verbreitete Auflage: 180 000 Ex.

Belichtung:
Infolio 9000, Badenweiler

Druck:
Marco, I-Turin

Druckveredelung:
Marco, I-Turin

Verkaufspreis:
DM 9,99

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 159 49.2

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Rücksendung ist ausgeschlossen.

Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion.

Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der **Bestseller-Games** erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

IMPRESSUM

Start Game

Systemanforderungen und Installation

INDIANA JONES – DER LETZTE KREUZZUG ist bereits auf einem 386SX mit 2 MB RAM, VGA-Grafik und Maus spielbar. Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich. Entnehmen Sie die Details den Textdateien auf der CD, die Sie an der Dateieingabe TXT erkennen. Sollte zu einem Programm kein Text vorhanden sein, läßt es sich ohne weiteres ausführen.

Da INDIANA JONES ohne weitere Vorbereitungen von der CD spielbar ist, benötigt es keine Installation. Einige der Spieledemos müssen allerdings auf der Festplatte installiert werden. Genauere Anweisungen finden Sie wiederum in den entsprechenden Textdateien oder auf dem Hinweisbildschirm des Programmstarters.

Der Programmstarter

- Sie gelangen in den Starter, indem Sie
1. auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
 2. an der Eingabeaufforderung *Install* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlménü vor sich. Um nun INDIANA JONES oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [ENTER]. Nach Spielende befinden Sie sich wieder im Starter, den Sie mit [ESCAPE] verlassen können.

Indiana Jones Der letzte Kreuzzug

Am einfachsten starten Sie das Spiel aus dem Programmstarter. Sollten Sie die DOS-Befehlszeile vorziehen, etwa um Arbeitsspeicher zu sparen, so gehen Sie vor wie folgt:

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. geben Sie an der Eingabeaufforderung *indy3* ein.

Falls Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte installieren wollen, geben Sie stattdessen *hdinst* ein. Sie müssen allerdings 5 MB auf Ihrer Platte opfern und werden außer einem schnelleren Programmstart keinerlei Vorteile feststellen. INDIANA JONES konfiguriert sich in der Regel selbsttätig. Wenn Sie die automatische Erkennung umgehen wollen, so erhalten Sie mit *INDYVGA /?* im Verzeichnis *INDY3* alle Parameter angezeigt, die Ihnen individuelle Einstellungen erlauben.

Spiele-Demos

Auch die Demos starten Sie am komfortabelsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist Ihnen dieser Weg allerdings verbaut, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen. Der Starter wird Sie hierauf durch einen Hinweistext aufmerksam machen und zugleich darüber informieren, wie Sie das betreffende Programm von der Kommandozeile aus starten können. Ähnliches gilt für die Programme, die Sie zunächst auf Ihrer Festplatte installieren müssen. Beachten Sie bitte, daß Sie diese Programme nicht direkt aus dem Starter heraus aufrufen können; Sie müssen nach der Installation in das entsprechende Verzeichnis Ihrer Festplatte wechseln und das Programm von der Kommandozeile starten. Der Starter teilt Ihnen in einem Hinweistext mit, was Sie zu tun haben, und entläßt Sie ins richtige Verzeichnis.


Der PEARL-Katalog

Der Katalog läßt Ihnen freie Wahl zwischen einer DOS- und einer Windowsversion. In beiden Betriebsarten gestaltet sich der Aufruf des Katalogs denkbar einfach:




Der DOS-Katalog





Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk, geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein und bestätigen mit der Eingabetaste. Daraufhin erscheint das Katalogmenü. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

Der **Windowskatalog** benötigt keine eigene Installation, Sie können ihn direkt aufrufen: entweder durch einen Doppelklick auf die Datei *Winkat.exe* im Verzeichnis *KATALOG*, oder indem Sie ihn als Icon in eine Ihrer Programm-Manager-Gruppen aufnehmen.

 Wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD *Start* eingeben, sehen Sie eine ausführliche Beschreibung aller Programme und ihrer Installation, die Sie auch auf dem Drucker ausgeben können.

Kurzinfo

Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzinfokasten abgeschlossen, der Ihnen auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen – und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort „Systemanforderungen“ im Kurzinfokasten finden Sie ein bis vier -Symbole. Der entsprechenden Leistungsklasse sollte Ihr PC mindestens angehören, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel läuégeln. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher ebenso wenig gesondert aufgeführt wie eine Festplatte oder eine VGA-Grafikkarte. Wegen der besseren Speicherverwaltung sollte Ihr DOS mindestens die Versionsnummer 5.0 tragen. Eine Soundkarte hingegen ist nur selten unbedingt notwendig, erhöht aber fast immer den Spaß an der Sache beträchtlich. Dennoch finden Sie das -Symbol nur, wo eine (Soundblaster-kompatible) Soundkarte ausdrücklich verlangt wird. Das -Symbol schließlich verweist auf ein CD-ROM-Laufwerk. Die Leistungsklassen im einzelnen:

-  – 386SX, 16 oder 25 Mhz, 2 MB RAM
-  – 386DX, 25 Mhz, 2-4 MB RAM
-  – 486SX, 33 Mhz, 4 MB RAM
-  – 486DX, 33 Mhz, 4-8 MB RAM, SVGA- oder Accelerator-Grafikkarte.

Indiana Jones and the Last Crusade

Es begann in Hollywood ...

Kaum einem modernen Wissenschaftler ist es so nachhaltig gelungen, die Aufmerksamkeit der staunenden Öffentlichkeit auf seine Forschungsvorhaben zu lenken, wie dem ganz und gar unkonventionellen Archäologen, Professor Jones. Die Fangemeinde des Mannes, zu dessen Markenzeichen die Peitsche wurde, zählt Millionen Kinogänger in aller Welt. Filme, bei denen Mythen, Sagen und Legenden im Mittelpunkt des Geschehens standen, spielten enorme Gewinne ein. Archäologen aus Fleisch und Blut können vor soviel kommerzieller Anerkennung nur respektvoll den Hut ziehen. Selbst TV-Sender verzeichnen Einschaltquoten in Rekordhöhe, sobald das leicht verschrobene Abenteuerergespann Ford/Connery auf den flimmernden Mattscheiben zu sehen ist. Warum also sollten ausgerechnet Sie sich das Vergnügen entgehen lassen, dieses Abenteuer am PC nachzuspielen?

Wie bei allen Spielen aus dem Hause LucasArts, so wurde auch in INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE größter Wert darauf gelegt, großes Erzählkino möglichst realitätsgetreu auf den PC-Bildschirm zu bannen. Die Stimmung der spektakulärsten Filmsequenzen, der wilden Verfolgungsjagden und Raufereien wurde in diesem Grafik-Adventure kunstvoll eingefangen. Doch das Abenteuer hält sich nicht nur an Handlung, Personen und Dialoge seiner filmischen Vorlage; erst raffinierte Kameraeinstellungen und -bewegungen, spezielle Lichteffekte und filmgetreue Animationen machen INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE zu einer gelungenen PC-Adaption des Kinoklassikers. Großaufnahmen, Perspektiven und Rückblenden sind für so manche Überraschung gut. Keine Frage, eine Soundkarte läßt das Abenteuer akustisch erst richtig lebendig werden. Über 100 Soundeffekte und die Original-Filmmusik entführen Sie in die Welt des gelehrten Kinohelden. Die mit viel Liebe zum Detail umgesetzte Grafik und die kniffligen Rätsel garantieren begeisterten Abenteuerernaturen und Fans des unkonventionellen Wissenschaftlers mit Sicherheit einige Wochen Spielspaß und Spannung.

Obwohl das Spiel dem Handlungsverlauf des Films über weite Strecken folgt, so ist INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE doch weit mehr als der simple digitale Aufguss eines Kassenschlagers. Programmierer, Designer, Zeichner und Grafiker profitierten in der Entwicklungsphase des Spiels von der engen Zusammenarbeit mit George Lucas und Steven Spielberg. Obwohl die Drehbücher und Dekorationsbeschreibungen des Films als Vorlagen dienten, konnte das Team nur in Gesprächen mit den beiden Filmemachern erfahren, was aus Kosten- oder Produktionsgründen aus dem Handlungsverlauf gestrichen worden war. Für Sie also die Chance, nicht nur besser als Indiana Jones zu sein, sondern im Spiel Schauplätze aufzusuchen und Charaktere zu treffen, die dem Filmgeschehen unbekannt sind.



Das erfolgreiche Konzept von LucasArts, jedem Film ein Adventure-Spiel folgen zu lassen – in den USA bereits *Entertainment Recycling* genannt – wurde bei der Fortsetzung der Indiana-Jones-Reihe umgekehrt. Wenn Sie zu den begeisterten Anhängern des forschenden Archäologen zählen, sollten Sie sich das Adventure-Spiel INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS nicht entgehen lassen. Da es Harrison Ford trotz eines mehrstelligen Millionenangebotes noch immer

ablehnt, den vierten Teil der Abenteurersaga zu drehen, haben Sie die einmalige Gelegenheit, dem filmischen Geschehen um ein komplettes Abenteuer voraus zu sein. Doch es bleibt abzuwarten. Schon Henry Jones alias Sean Connery lehnte das Angebot für einen neuen James-Bond-Film ab und drehte anschließend doch eine weitere Folge. Never say never again. Bis sich Harrison Ford eines anderen besinnt, können Sie sich jedenfalls die Zeit bis zum nächsten filmischen Coup des schlagfertigen Gelehrten spielend vertreiben ...

INDIANA JONES 4: THE FATE OF ATLANTIS wird auf S. 36 ausführlich vorgestellt.

Fallen von tödlicher Arglist

Wir schreiben das Jahr 1938. Soeben von seiner letzten Forschungsreise, der Suche nach dem Kreuz von Coronado zurückgekehrt, warten auf Indiana Jones, den bekannten Archäologen und Dozenten einer New Yorker Eliteuniversität, auch schon neue Abenteuer. Verglichen mit seinen aufsehenerregenden Expeditionen in der Vergangenheit wird sich THE LAST CRUSADE jedoch als seine und damit Ihre größte Herausforderung erweisen.



An der Seite des weltbekannten Wissenschaftlers und seines Vaters, Henry Jones, werden Sie halb Europa und den Vorderen Orient bereisen. Dabei ist es Ihre Aufgabe, den Heiligen Gral zu finden, bevor er in die Hände des machtbesessenen deutschen Diktators gerät, der hofft, das 1000jährige Reich mit Hilfe des sagenumwobenen Grals zu verwirklichen.

Ihre Reise führt Sie in mehreren Etappen zu einem Felsentempel in Iskenderun, der Stadt, die auf den Ruinen des antiken Alexandretta erbaut wurde. Doch bevor Sie Ihr Ziel erreichen, müssen Sie noch einige knifflige Rätsel lösen und etliche Abenteuer bestehen. Sobald Sie den Eingang zu den ver-

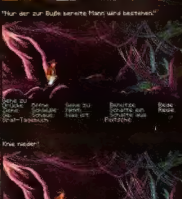
borgenen Katakomben Venedigs gefunden haben, gilt es, in den endlosen Gängen und furchteinflößenden Höhlen des jahrhundertealten Labyrinths das Grab eines Kreuzritters zu finden. Immer wieder funkeln Ihnen Augenpaare rotglühend und bedrohlich aus der Dunkelheit entgegen. Hinter Falltüren und verborgenen Mechanismen lauert der sichere Tod.



Der spärliche Schein einer schwelenden Fackel beleuchtet steinerne Sarkophage, Totenschädel und Gerippe. Sollten Sie in Begleitung des routinierten Abenteurers einen Weg aus diesem unterirdischen Beinhaus finden, so wird die nächste Station Ihrer Reise Brunwald sein, ein Schloß an der deutsch-österreichischen Grenze. Mit Verstand und Fingerspitzengefühl können Sie Ihren Vater aus den Händen der Nazis befreien. Doch um die zahllosen Wachposten außer Gefecht zu setzen, werden Sie nicht umhin kommen, die Schlagfertigkeit eines Akademikers und Bücherwurms unter Beweis zu stellen. In rasanter Fahrt geht es weiter nach Berlin, in die Höhle des Löwen, um Dr. Schneider, der deutschen Wissenschaftler, das Gral-Tagebuch zu entreißen. Dank Ihrer Geistesgegenwart meistern Sie auch dieses Wagnis und können später aus der unverhofften Begegnung mit Hitler sogar Vorteil ziehen. Wieder ein Wettlauf mit der Zeit! Bei Ihrer spektakulären Flucht in einem Zeppelin entkommen Sie nur mit knapper Not dem Tod, und auch im Felsentempel von Iskenderun haben Sie Ihr Abenteuer noch lange

nicht bestanden. In drei Prüfungen wird es sich erweisen, ob Sie zu den Würdigen

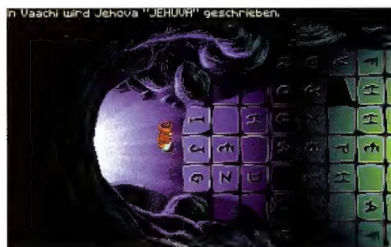




und Auserwählten dieser Welt zählen. Wehe Ihnen, sollten Ihre Motive nur schnöde Habgier und seelenlose Machtversessenheit gewesen sein!

Den Erfolg Ihrer waghalsigen Mission versuchen brutale Schläger, SS-Schergen, skrupellose Söldner, raffinierte Spione und ruchlose Verräter zu verhindern. Das Labyrinth der Katakomben mit seinen Rätseln und Aufgaben, die scheinbar endlosen Gänge und zahllosen Räume des nationalsozialistischen Hauptquartiers wie auch die Angriffe feindlicher Kampfflugzeuge und die tödlichen Fallen des Grals-Tempels wollen gemeistert werden. Doch Ihr Alter Ego hieße nicht Indiana Jones, wäre es nicht geradezu sein Markenzeichen, in scheinbar ausgewogenen Situationen unkonventionelle Lösungen zu ersinnen.

In Vaachi wird Jehova "JEHUAH" geschrieben.



So hält denn beinahe jeder Bildschirm ein eigenes Rätsel für Sie bereit, das Sie mit etwas Geduld auch lösen werden. Zugegeben, nicht jedes Problem, geschweige denn jede Lösung ist auf den ersten Blick ersichtlich. Sie werden des öfteren an bereits bekannte Orte zurückkehren, um bestimmte Gegenstände zu suchen und mitzunehmen, denen Sie bei Ihrer ersten Begegnung keine oder nicht genügend Aufmerksamkeit schenkten. Daher lautet das oberste Gebot, in alle Räume, Gemächer und Höhlen zu schauen. Obschon dies nicht der kürzeste Weg ist, sollten Sie bei Ihrem Abenteuer doch kein Zimmer auslassen und alles mitnehmen, was Sie entdecken können. Im Gegensatz zu anderen Grafik-Adventures sterben Sie in *THE LAST CRUSADE* nicht, weil Sie von Neugier getrieben den Kopf durch eine Tür gesteckt oder einen gefährlichen Gegenstand aufge-

hoben haben. Über die Anzahl der Gegenstände, die Sie bei Ihrer Tour de Force mitführen wollen, entscheiden Sie selbst. Versuchen Sie wirklich alles einzustecken, dessen Sie habhaft werden. Nicht jedes Objekt läßt sich einfach mit dem *Nimm*-Befehl erbeuten. Vermutlich müssen Sie zuerst das eine oder andere Puzzle lösen, bevor Sie das Objekt Ihrer Begierde der Abenteurerausrüstung einverleiben können. Versuchen Sie's. Um ans Ziel Ihrer Wünsche zu gelangen, darf Ihnen kein Gegenstand zu gering und kein Weg zu weit sein.

Natürlich benötigen Sie Zeit, um herauszufinden, welche Gegenstände wie benutzt werden. Für die meisten Rätsel gibt es jedoch mehr als eine Lösung – verzweifeln Sie also nicht, wenn es Ihnen nicht im ersten Anlauf gelingt, alle Wachposten im Schloß zu überlisten und Ihren Vater zu befreien. Ob Sie sich für spektakuläre Fassadenkletterei entscheiden oder nach einer mehr geistigen Lösung des Problems suchen – das Spiel läßt Ihnen freie Wahl, und beide Wege führen zum Ziel. Etwas Geduld müssen Sie jedoch mitbringen, um den kleinen und großen Gaunern auf die Schliche zu kommen und die Rätsel des Spiels zu lösen. Ihrer Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt, und immerhin können Sie beweisen, daß Sie besser sind als der Mann mit der Peitsche.

Ein mysteriöser Auftraggeber

Nachdem der überraschte Professor von zwei elegant gekleideten Herren mit Nachdruck aufgefordert wird, in einer schwarzen Limousine Platz zu nehmen, findet er sich kurze Zeit später in der stilvoll eingerichteten Wohnung eines reichen Industriellen wieder. Der Exzentriker Walter Donovan ist in Fachkreisen als leidenschaftlicher Sammler alter Kunstgegenstände bekannt.

Donovan bittet den bekannten Archäologen, sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral zu begeben. Er macht den Professor auf einen verwitterten Sandstein, ein Bruchstück einer alten Schrifttafel, aufmerksam. Seine Ingenieure fanden die wertvolle Schrifttafel in einer Kupfermine in den Bergen nördlich von Ankara, in der Provinz Hatay. Wie Indiana Jones von Donovan erfährt, handelt es sich bei der Tafel um eine von zwei Markierungen, die drei Ritter während des ersten Kreuzzuges für die Nachwelt zurückließen. Fasziniert beugt sich der Wissenschaftler über die Schrifttafel. Der lateinische Text ist mit christlichen Symbolen geschmückt – wahrscheinlich

Mitte 12. Jahrhundert ... Dem versierten Archäologen gelingt es, folgende Worte zu entschlüsseln:

**„Wer das Wasser trinkt,
das ich ihm geben werde,
spricht der Herr, dem wird
in seinem Inneren die Quelle
des ewigen Lebens sprudeln.
Bring mich zu deinem
heiligen Berg, an den Ort,
wo du zu Hause bist.
Durch die Wüste,
durch die Berge zur Schlucht
des sichelförmigen Mondes
zum Tempel, wo die Schale,
die Schale bewahrt wird,
die das Blut Jesu Christi
enthält und für
alle Zeiten ruht.“**

Unglaublich! Die letzte Ruhestätte des Heiligen Grals, beschrieben in allen Einzelheiten – Indy traut seinen Augen kaum. Doch die Gralstafel spricht von Wüsten, Bergen und Schluchten – keinerlei konkrete Hinweise, um eine ernsthafte Suche zu beginnen. In diesem Moment lenkt Donovan die Aufmerksamkeit des Wissenschaftlers auf eine wertvolle mittelalterliche Handschrift, in der ein Franziskanermonch vom Leben eines Kreuzritters erzählt. Er berichtet von einem zweiten Hinweis, einem Schild, das mit dem Ritter begraben wurde. Kaum vorstellbar! Sollte Donovan etwa kurz vor dem Ziel stehen und eine Suche abschließen, die vor beinahe 2000 Jahren begann? Wie die Nachforschungen des bisherigen Projektleiters ergaben, befindet sich das Grab des Ritters in Venedig. Doch ... der Projektleiter, kein geringerer als Henry Jones, Indys Vater, ist samt seinen Aufzeichnungen verschwunden. Donovan bittet Indiana Jones, die Spur des Grals dort aufzunehmen, wo Henry Jones verschwand. Mit den Worten „Finden Sie den Gral, dann werden Sie Ihren Vater finden“, beendet Donovan die Unterredung.

Das Gral-Tagebuch

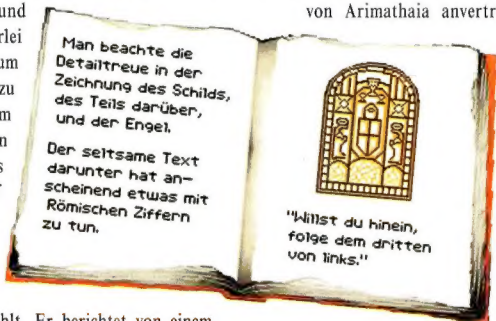
Bevor Sie sich gemeinsam mit Marcus Brody, Ihrem langjährigen Freund und Arbeitskollegen, nach Venedig begeben, sollten Sie noch etwas über den Gral und das Tagebuch des Henry Jones' erfahren.

In der Nacht zum 3. April des Jahres 1989 sollte sich Henry Jones' Leben grundlegend ändern. Mit der Vision eines Bechers, dessen gleißendes Licht sein gesamtes Arbeitszimmer zu erleuchten vermochte, begann ein anderes Leben. Er sah sich als jüngster Gralsritter auserwählt, den Getreuen des sagenhaften Königs Artus zu folgen und eines der bedeutendsten Kulturgüter der christlichen Welt zu finden – den Heiligen Gral. Von diesem Tag an widmete Henry Jones sein Leben, sein Vermögen und seine ganze Kraft der Suche nach dem Gral, verhiess er doch Unsterblichkeit dem, der aus ihm trank. Dem Unredlichen hingegen würde er ewige Verdammnis bereiten. Und Henry Jones fühlte sich als Wissenschaftler herausgefordert, handelte es sich doch um jenen Kelch, den Jesus von Nazareth beim Abendmahl seinen Jüngern gereicht hatte, in den während der Kreuzigung sein Blut geflossen und der Joseph von Arimathäa anvertraut worden war.

Danach verschwand der Gral auf unerklärliche Weise und blieb 100 Jahre verschollen, bevor ihn drei Kreuzritter in ihre Obhut nahmen, drei Brüder, die ausgezogen waren,

den Gral zu finden und sein Geheimnis zu wahren. Henry Jones beschloß, von nun an jede Entdeckung und jede noch so unbedeutend scheinende Information in einem schlichten Notizbuch festzuhalten.

Dieses schmale und völlig unscheinbare Tagebuch wird auch in Ihrem Abenteurerdasein eine wesentliche Rolle spielen. Es enthält Ausschnitte aus verschiedenen Sagen und Legenden sowie alle Hinweise, denen Henry Jones in seinem langen Forscherleben nachging. Es ist die vollständige Aufzeichnung seiner jahrzehntelangen Suche. Entschlüsseln Sie die versteckten Hinweise, so wird Ihnen das Tagebuch wertvolle Dienste leisten.






In diesem Spiel existieren jedoch zwei Versionen des Tagebuchs. Um Ihnen das Lösen der kniffligen Aufgaben zu erleichtern, finden Sie auf den folgenden Seiten eine der beiden Fassungen abgedruckt. Auch wenn sich die einzelnen Notizen zu widersprechen scheinen, so muß doch mindestens eine einen wichtigen Hinweis enthalten. Die zweite, noch aktuellere Fassung (sozusagen die digitalisierte Version) trägt Indiana Jones bei sich, sobald er sie gefunden hat. Während des Spiels ist es ratsam, immer wieder darin zu blättern, denn sie hält in ganz speziellen Situationen wertvolle Hinweise für Sie bereit. Ohne die beiden Versionen des Tagebuchs werden Sie weder den Herausforderungen der Katakomben noch den drei Prüfungen im Felsentempel von Iskenderun gewachsen sein. Bevor Sie Venedig erreichen, sollte es daher Ihr oberstes Ziel sein, das Gral-Tagebuch des Henry Jones' zu finden.



Kopfüber ins Vergnügen

Um INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE ohne Probleme spielen zu können, benötigen Sie:

-  einen AT386SX mit 2MB RAM,
-  ein CD-ROM-Laufwerk und
-  Die Soundkarte ist optional.

Um einen reibungslosen Spielablauf sicherzustellen, sollten Sie über ausreichend konventionellen Arbeitsspeicher verfügen. Möglicherweise belegt Ihr CD-ROM-Treiber einen großen Teil der Speicherkapazität. In diesem Fall starten Sie INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE nicht von der CD, sondern von der Festplatte und deaktivieren nach dem Ende des Installationsvorgangs den CD-ROM-Treiber in der CONFIG.SYS. Dafür benötigen Sie knapp 5 MB freie Festplattenkapazität.

Die Vorgehensweise:

1. Um INDIANA JONES mit dem Programmstarter von der CD aufzurufen, wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben anschließend den Befehl *INSTALL* ein; wenn Sie auf das Menü verzichten wollen, starten Sie direkt von der Kommandozeile mit *INDY3*. Voilà – schon kann das Abenteuer beginnen.
2. Um INDIANA JONES auf der Festplatte zu installieren, wechseln Sie auf das CD-ROM-Lauf-

werk und geben anschließend den Befehl *HDINST* ein. Danach folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Bestätigen Sie die Voreinstellungen, so werden alle für das Spiel notwendigen Dateien in das Verzeichnis *INDY3* kopiert. Nachdem die Installation beendet ist, wechseln Sie auf das von Ihnen angegebene Laufwerk (z.B. C:). Mit dem Befehl *cd\INDY3* wechseln Sie danach in das angelegte Verzeichnis und starten *THE LAST CRUSADE* mit dem Befehl *INDYVGA*.



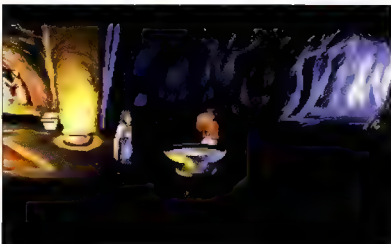
Die Festplatteninstallation empfiehlt sich nur für wenige Ausnahmefälle. Mit der überwiegenden Mehrzahl aller Konfigurationen läuft INDIANA JONES problemlos direkt von der CD. Weitere Hinweise zur Vergrößerung des verfügbaren Arbeitsspeichers finden Sie auf S. 35, Näheres zum Programmstarter und dem restlichen Inhalt der CD auf S. 5.

Eintauchen in die Welt der Abenteuer

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE wurde komplett ins Deutsche übertragen. Daher müssen Sie, um ans Ziel Ihrer Wünsche zu gelangen, nicht mit dem Verständnis englischer Sätze kämpfen. Das langwierige Eintippen und Ausprobieren möglicher Fragen und Antworten entfällt ebenfalls, denn Sie brauchen die vorhandenen Befehle und Gegenstände einfach nur anzuklicken.

Der Held läßt sich mit der Maus, über die Tastatur oder mit dem Joystick an den Ort des Geschehens bewegen. Beabsichtigen Sie, Feinden und kniffligen Fragen mit einem Joystick zu Leibe zu rücken, dann sollten Sie die Tastenkombination [ALT][J] drücken, nachdem Sie das Spiel geladen haben. Sollte sich der Cursor danach immer noch wie von Geisterhand geführt über den Bildschirm bewegen, justieren Sie den Joystick, indem Sie die Tastenkombination [ALT][J] ein zweites Mal betätigen. Statt über die Pfeiltasten können Sie den Cursor auch über den numerischen Block steuern. Die Tasten [2], [4], [6] und [8] entsprechen den Tasten [Pfeil ab], [Pfeil links], [Pfeil rechts] und [Pfeil auf]. Um den Cursor in eine der Bildschirmecken zu bewegen, verwenden Sie die Tasten [1], [3], [7] oder [9]. Wollen Sie einen Gegenstand oder Befehl auswählen, so klicken Sie das Objekt durch Drücken der linken Maustaste an

oder betätigen die [RETURN]-Taste, nachdem Sie den Cursor positioniert haben.



Unterhalb des Grafikfensters sehen Sie ein Feld mit den Befehlen

- | | | |
|------------|---------------|---------------|
| ■ Drücke | ■ Öffne | ■ Gehe zu |
| ■ Benutze | ■ Rede | ■ Ziehe |
| ■ Schließe | ■ Nimm | ■ Schalte ein |
| ■ Reise | ■ Gib | ■ Schaue |
| ■ Was ist | ■ Schalte aus | ■ Zu Henry |

Diese Befehle versetzen Sie in die Lage, alle Räume zu erkunden, Auffälliges zu überprüfen und Gegenstände in den verschiedensten Kombinationen und Situationen einzusetzen. Neben Hut und Peitsche erhalten Sie also eine hervorragende Ausstattung, um in der Rolle des Archäologen allen Widrigkeiten des Abenteuerlebens zu trotzen. Die verfügbaren Befehle sind grün unterlegt. Wie Sie sofort feststellen werden, stehen Ihnen die Befehle *Rede*, *Reise* und *Zu Henry* nur in ganz bestimmten Situationen zur Verfügung. Achten Sie also darauf,



ob die Option *Reise* grün hervorgehoben ist, denn die Gelegenheit zu einem Kurzabstecher oder einer längeren Europareise sollten Sie sich keinesfalls entgehen lassen. Klicken Sie einen der obengenannten Befehle an, so wird er aktiviert und erscheint in der Dialogzeile oberhalb des Befehlsfeldes. In dieser Dialogzeile werden grundsätzlich alle geplanten Aktivitäten nach dem Anklicken eingeblendet, d.h. hier sehen Sie nicht nur einzelne Worte, sondern auch komplette Sätze. Klicken Sie Befehle und Gegenstände nacheinander an, so entstehen Befehlsketten wie *Benutze Flasche mit Wasser* oder *Benutze Schlüssel mit Truhe*. Um einen Befehl wie *Schließe Tür* auszuführen, klicken Sie zunächst auf den Befehl *Schließe*, danach auf die Tür und dann entweder ein zweites Mal auf die Tür oder auf das Wort in der Dialogzeile. Alle im Spiel verwendeten Befehle können aber auch über die Tastatur aufgerufen werden. Die Tastaturbelegung entspricht der Anordnung der Befehle im Befehlsfeld.

Tastaturbelegungen

- | | |
|-------------------|----------------|
| [Q] → Drücke | [W] → Öffne |
| [E] → Gehe zu | [R] → Benutze |
| [T] → Rede | [A] → Ziehe |
| [S] → Schließe | [D] → Nimm |
| [F] → Schalte ein | [G] → Reise |
| [Y] → Gib | [X] → Schaue |
| [C] → Was ist | [B] → Zu Henry |
| [V] → Schalte aus | |



Oberhalb des Grafikfensters finden Sie eine Nachrichtenzeile. Hier erhalten Sie Informationen, die das Spielgeschehen betreffen bzw. Reaktionen, die Ihre Befehle und Befehlsketten hervorgerufen haben, etwa *Diese Tür läßt sich nicht bewegen* oder *Dafür trage ich keine Peitsche*. Sobald Sie ins Gespräch kommen, gleichgültig ob mit Feind oder Freund, werden hier die Sätze eingeblendet, die Ihr Gegenüber spricht.



Doch zur Sache. Um herauszufinden, was sich alles in einem Raum verbirgt, aktivieren Sie den Befehl *Was ist*. Fahren Sie anschließend mit dem Mauszeiger über das Grafikfenster, so werden in der Dialogzeile alle Gegenstände angezeigt, die von Bedeutung sind. Worauf warten Sie also? Finden Sie heraus, ob der Wissenschaftler eine Kristallkugel, einen Totempfehl oder einen Stapel Post als hilfreiche Unterstützung bei seinen Abenteuern brauchen kann.

Um Indy an den gewünschten Einsatzort zu bewegen, klicken Sie zunächst auf den Befehl *Gehe zu* und anschließend auf die Stelle im Bild, zu der sich der Held bewegen soll. Klicken Sie auf eine Tür oder einen Durchgang, geht der Forscher automatisch hindurch und Sie befinden sich im nächsten Bild. Da das Durchsuchen der Räume den wesentlichen Bestandteil des Spiels ausmacht, Sie sich also viel bewegen müssen, um mit bestimmten Personen zu sprechen oder einzelne Gegenstände näher zu betrachten, wird der Befehl *Gehe zu* automatisch aktiviert, nachdem einer der anderen Befehle ausgeführt wurde.

Aktivieren Sie die Option *Schaue*, so versetzen Sie den Wissenschaftler in die Lage, Schränke, Regale und Bücherborde genauer zu inspizieren, Schilder und Inschriften zu lesen, aber auch in Truhen und Uniformtaschen zu spähen. *Benutze* wird meistens in Verbindung mit zwei Objekten gebraucht, z.B. *Benutze Truhe mit Schlüssel*. Aktivieren Sie statt dessen den Befehl *Öffne Truhe*, so erhalten Sie lediglich die Antwort *Diese Truhe kann ich nicht öffnen*. Achten Sie also darauf, die Befehle möglichst gezielt einzusetzen.

In der Regel läßt sich ein und dasselbe Ziel aber auch mit verschiedenen Befehlen erreichen. Gleichgültig ob Sie *Öffne Tagebuch* oder *Schaue Tagebuch* wählen, das Gral-Tagebuch wird jedesmal an der entsprechenden Stelle aufgeschlagen, wenn es zu diesem Zeitpunkt Informationen für Sie bereithält.




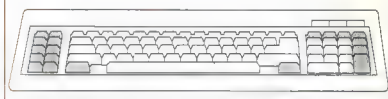
Mit [F5] können Sie Spielstände sichern und wieder laden, die [Leer]-Taste verschafft Ihnen eine Pause.

Um eine der Filmsequenzen zu überspringen, genügt ein Druck auf die rechte Maustaste bzw. das Betätigen der [ESC]-Taste. Da Sie immer wieder auf ausgesprochen schlagkräftige Gegner stoßen, ist es ratsam, den Spielstand regelmäßig zu speichern. Mit [F5] gelangen Sie in ein Menü, das Ihnen das Speichern und Laden von bis zu 14 verschiedenen Spiel-

stände gleichzeitig erlaubt. Mit dem Rücken an der Wand? Um in einer solchen ausweglosen Situation nicht jedesmal bei Null zu beginnen, empfiehlt es sich, die eigenen Fortschritte – zumindest alle größeren Etappen – unter verschiedenen Bezeichnungen zu speichern. Benötigen Sie eine längere Denk- oder Verschnaufpause, so betätigen Sie die [Leer]-Taste, mit [ALT][X] beenden Sie das Spiel.

Tastaturbelegungen

- [F5]** → Spiel speichern/laden (Nur in Spielsituationen, in denen das Befehlsfeld sichtbar ist)
- [F8]** → Neues Spiel starten
-  → Spielpause
- [ALT][X]** → Spiel beenden
- [ESC]** → Filmsequenz überspringen
-  → Text schneller (Nur wenn das Textmenü sichtbar ist)
-  → Text langsamer
- [ALT][S]** → Sound aus/ein
- [ALT][I]** → Scrolling aus/ein
- [ALT][M]** → Mauskontrolle
- [ALT][J]** → Joystickkontrolle



Das Inventar wird unterhalb des Befehlsfeldes aufgelistet. So können Sie jederzeit überblicken, welche Gegenstände der Forscher bei sich trägt. Die Peitsche, die Indiana Jones zu Weltruhm verhalf, erhalten Sie, sobald Sie in Venedig eingetroffen sind, der Hut ist Bestandteil des Forscher-Outfits. Die Anzahl der Gegenstände, die Sie Ihrer Abenteurerausrüstung hinzufügen können, unterliegt keiner Begrenzung, ob es sich nun um Weinflaschen, Schlüssel oder Bücher handelt. Enthält die Liste jedoch mehr als sechs Gegenstände, müssen Sie auf einen der Pfeile klicken, um sich einen kompletten Überblick über den Inhalt Ihres Reisepäckchens zu verschaffen. Die Gegenstände des Inventars lassen sich durch Anklicken oder über folgende Tasten auswählen:

Tastaturbelegungen

-  → Oben links
-  → Oben rechts
-  → Liste nach oben scrollen
-  → Mitte links
-  → Mitte rechts
-  → Liste nach unten scrollen
-  → Unten links
-  → Unten rechts



Denken Sie daran, Verbissenheit führt nur selten zum Ziel. In der Rolle des Wissenschaftlers sollten Sie sich wortgewandt und gestreich geben. Sie haben zudem eher originelle als konventionelle Lösungen für heikle Fälle parat. Ein Beispiel: die Weinflasche. Dem Liebespärchen in Venedig sollten Sie die Weinflasche keinesfalls entwinden. Das gehört sich nicht und wird folglich nicht funktionieren. Weit eleganter ist es, auf den schlechten Jahrgang des Weines aufmerksam zu machen. Danach lassen sich die beiden Liebenden mit Sicherheit einen neuen Wein kredenzen und den alten abtragen. So gelangen Kenner in den Besitz eines edlen Tropfens.

Von Mann zu Mann

Sobald sich eine gesprächsbereite Person in Ihrer Nähe befindet, leuchtet die Option *Rede* grün auf. Klicken Sie zunächst auf den Befehl und anschließend auf die Person, mit der Sie sich unterhalten wollen. Erscheint daraufhin kein Name in der Befehlszeile, so ist Ihr Gegenüber nicht gesprächsbereit, andernfalls startet ein weiteres Klicken das Gespräch. Sobald statt des Befehlsfeldes ein Textmenü erscheint, sind Sie am Zug. Wählen Sie eine der Vorlagen per Mausklick aus. Daraufhin wird der Satz in die Nachrichtenzeile übernehmen.

Während der Filmsequenzen werden die einzelnen Sätze der Unterhaltung ebenfalls in der Nachrichtenzeile eingeblendet. In der Regel haben Sie auf

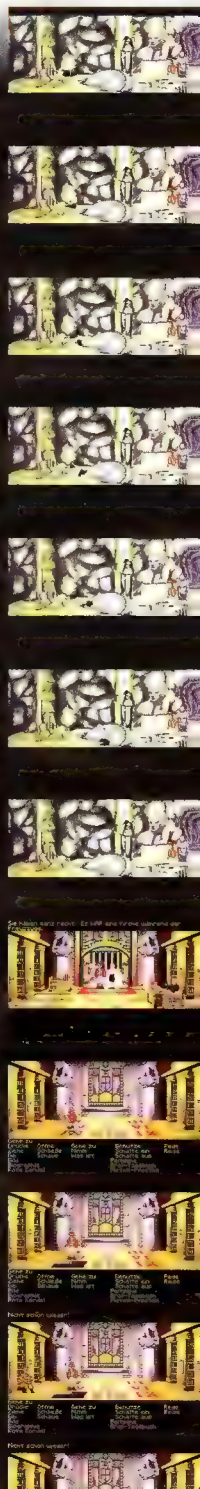
diese Gespräche keinen Einfluß, denn sie dienen der Information und treiben das Spielgeschehen voran. Wenn Ihnen der Inhalt der Unterhaltungen bekannt ist, können Sie die Szenen mit [ESC] überspringen.



Je nachdem, ob Sie eine charmante, sarkastische, clevere oder zornige Bemerkung aus dem Textmenü auswählen, verändern Sie den Handlungsverlauf. Stellen Sie sich geschickt an, so läßt sich manch einer Ihrer Gegner durch ein kleines Wortgeplänk hinhalten. Andernfalls kommt es zu Handgreiflichkeiten. Bedenken Sie Ihre Antworten wohl, denn möglicherweise reden Sie sich um Kopf und Kragen. Meistens haben Sie die Alternative, Ihrem soldatischen Gegenüber etwas aus Ihrem Inventar anzubieten, ihn zu bestechen oder blitzschnell niederzuschlagen. Besitzen Sie genügend verkäuferisches Talent, so dürfte es Ihnen nicht weiter schwer fallen, einem der wachhabenden Offiziere eine Lederjacke für DM 15,- zu verkaufen. Denken Sie daran, in Ihrem Inventar befindet sich eine Biographie von Adolf Hitler. Möglicherweise steckt in einem der Soldaten eine Leserratte.

Kräftemessen im Faustkampf

Je nachdem, ob Sie sich für einen talentierten Redner oder unbekümmerten Draufgänger halten, aktivieren Sie die Option *Biete etwas oder Schlag zu*. Leider läßt sich nicht jeder Gegner mit schönen Worten überzeugen. In solchen Situationen heißt es handeln. Dann ist Angriff die beste Verteidigung. Während des darauf folgenden Handgemenges dürfen Sie allerdings nicht zaudern. Bloß nicht zimperlich sein! Aber denken Sie daran, in schweren Kämpfen schwinden auch Ihre Kräfte. Im Zeppelin suchen Sie daher auf den über mehrere Etagen reichenden Laufstegen Ihr Heil am besten in der Flucht. Wie bravourös Sie sich auch schlagen werden, der Übermacht der Soldaten sind Sie auf Dauer nicht gewachsen.



Wer das Zuschlagen dem Nachdenken vorzieht, der kommt in Brunwald voll und ganz auf seine Kosten. Hinter jeder Ecke und in jedem Winkel warten Kraftpakete wie Biff nur darauf, Ihnen ihre körperliche Überlegenheit zu demonstrieren. Manch einer dieser routinierten Schläger können Sie mit einem Gläschen Bier sehr einfach zur Strecke bringen. Haben Sie in einem solchen Faustkampf den Sieg errungen, sollten Sie nicht zögern, die Taschen des wehrlos Darniederliegenden gründlich zu inspizieren. Nur keine Scheu – Geld, Schlüssel ... alles kann Ihrem Überleben dienen. Daß auch die weniger Körperbetonten einen Weg nach Iskenderun finden werden, sehen Sie daran, daß ein gewitztes Wortspiel Ihrem Konto mehr Punkte einträgt als der Sieg in einem Faustkampf.



Um Begegnungen mit harten Männern wie Biff einigermaßen wohlbehalten zu überstehen, ist eine ausgefeilte Schlagtechnik und gute Kondition unerlässlich. Sobald die ersten Faustschläge gefallen sind, werden daher unterhalb der Kampfszenen vier Balkenanzeigen eingeblendet, denen Sie entnehmen können, über wieviel Ausdauer und Schlagkraft Sie bzw. Ihre Gegner verfügen.

Der Ausdauerbalken ist zweigeteilt. Die linke, grüne Seite zeigt, über wieviel Ausdauer Sie maximal verfügen, die rechte, gelbe, wieviel Ausdauer Sie im Augenblick zur Verfügung haben. Halten Sie sich eine zeitlang aus dem Kampfgeschehen heraus, so schöpfen Sie neue Kraft und Ihre Energiereserven werden größer. Schlecht, wenn Ihnen während eines Kampfes die Puste ausgeht. Dann verlieren Sie „permanente Energie“. Spätestens jetzt ist es ratsam, einige Schritte zurückzutreten und Abstand vom Gegner zu gewinnen. Ihr maximales Energiepotential können Sie nur durch eine gezielte medizinische Versorgung neu mobilisieren. Schauen Sie sich in einem solchen Notfall unbedingt nach Verbandskästen um.

Der rote Balken zeigt an, mit wieviel Kraft Sie einen Schlag ausführen können. Allerdings vergehen ein paar Sekunden, bevor Sie nach einem kräftigen

Fausthieb wieder mit voller Kraft zuschlagen können. Decken Sie Ihren Gegner mit einer Serie schnell aufeinanderfolgender Fausthiebe ein, so sind diese weniger wirkungsvoll als wenige, gezielte. Treffen Sie im Kampf nur die Deckung Ihres Gegners, so fügen Sie sich mehr Schaden zu als Ihrem Gegenüber. Wenn Sie rechtzeitig in Dekung gehen, verliert hingegen Ihr Gegner wertvolle Energie.



Sie zählen sich nicht zu den erprobten Faustkämpfern und Freunden der Siegerpose? Dann ist es dringend geboten, in Schloß Brunwald jeden Zentimeter erkämpften Bodens zu verteidigen, indem Sie den Spielstand regelmäßig sichern. Da die Autoren glaubwürdig versichern, daß sich das Spiel auch ohne Handgreiflichkeiten überstehen läßt, dürfen auch weniger kämpferische Naturen Hoffnung schöpfen. Doch wollen Sie dieses Kunststück tatsächlich vollbringen, so müssen Sie im Zeppelin Ihre Fähigkeiten als geschickter Taktierer und Läufer unter Beweis stellen.


Die folgende Tastaturbelegung gilt dann, wenn Sie in einem Faustkampf auf der linken Seite stehen, andernfalls sind die Tasten spiegelbildlich belegt.

Tastaturbelegungen

- 7** → Einen Schritt zurück
- 8** → Hohe Abwehr
- 9** → Hoher Schlag
- 4** → Einen Schritt zurück
- 5** → Mittlere Abwehr
- 6** → Mittlerer Schlag
- 1** → Einen Schritt zurück
- 2** → Tiefe Abwehr
- 3** → Tiefer Schlag



Da Sie nicht wissen, bei welchen Begegnungen Ihr Leben davon abhängt, die eigene Kondition und Schlagkraft präzise einschätzen zu können, nutzen Sie am besten die Eingangsszene in der Sporthalle, um sich mit den Bedingungen eines Faustkampfes und der Tastaturbelegung vertraut zu machen. Ein paar sportliche Übungen für den Ernstfall können jedenfalls nicht schaden. Wenn Sie die Umkleidekabine ein zweites Mal betreten, steigt Indy automatisch in seinen Sportdress. Der Boxtrainer wird sich fürsorglich erkundigen, wie es um Ihre Kondition bestellt ist. Wollen Sie sich schon jetzt als gestandener Mann und Abenteurer von Format beweisen, antworten Sie am besten mit *Geben Sie mir alles, was Sie drauf haben*. Sind Sie etwas aus der Übung, dann sollten Sie sich für ein gemäßigteres Trainingsprogramm entscheiden.

 Nutzen Sie die Möglichkeit eines risikolosen Boxtrainings in der Sporthalle! Sie werden Schlagkraft und Reaktionsvermögen später bitter nötig haben.

In der Sporthalle müssen Sie noch nicht um Ihr Leben fürchten. Sollte Sie der Boxtrainer mit einem gezielten Hieb k.o. schlagen, so werden Sie sich in kürzester Zeit wieder erholen. Noch etwas benommen, aber unversehrt können Sie danach den Schauplatz des Geschehens verlassen. Unterliegen Sie dagegen einem der Muskelpakete im Schloß, so werden Sie bis an Ihr Lebensende in einem deutschen Museum Kunstwerke abstauben – keine allzu verlockende Aussicht.

Hoch in den Lüften

Früher oder später werden Sie gemeinsam mit Ihrem Vater in einem Flugzeug sitzen. Während Henry automatisch versucht, die feindlichen Flugzeuge abzuwehren, steuern Sie den Doppeldecker. Dabei sollten Sie darauf achten, sich



so weit als möglich von Ihren Feinden entfernt zu halten, um Henry genügend Zeit zu verschaffen, die gegnerischen Maschinen ins Visier zu nehmen.

Flugzeugsteuerung

-  → oben links
-  → oben
-  → oben rechts
-  → links
-  → geradeaus
-  → rechts
-  → unten links
-  → unten
-  → unten rechts



Der Indy Quotient

Für jeden Gegenstand, den Sie einstecken, für jedes Hindernis, das Sie überwinden und für jedes Rätsel, das Sie lösen, erhalten Sie selbstverständlich Punkte. Im SAVE/LOAD-Menü, das Sie mit [F5] aufrufen, sehen Sie neben Hut und Peitsche zwei Felder, die Ihnen die *Episoden-* bzw. die *Serien-*Punktzahl anzeigen. Da es mehr als eine Möglichkeit gibt, den Gral zu erreichen, wurde von den Autoren der *Indy Quotient* eingeführt. In heiklen Situationen sind manche Lösungen zwar einfacher, andere jedoch besser. Das soll heißen, je kniffliger Ihre Lösungen sind, um so mehr Punkte können Sie auf Ihrem Konto verbuchen. Während die *Episoden-*Punktzahl anzeigt, wie gut Sie einen Durchgang bewältigt haben, bezieht sich das *Serien-*Ergebnis auf die Punktzahl aller Abenteuerlösungen, die Sie gemeinsam mit Indy ausgetüfelt haben. Um einen möglichst hohen *Serien-IQ* zu erreichen, müssen Sie THE LAST CRUSADE natürlich mehr als einmal spielen. Sobald Sie sich den Widrigkeiten des Abenteuerlebens ein zweites Mal stellen, werden Ihrer alten *Serien-Zahl* die neuen *IQ-Punkte* hinzuaddiert. Weitere *IQ-Punkte* erhalten Sie jedoch erst, wenn Sie bereits bekannte Rätsel auf neue Arten zu lösen vermögen. Die Autoren beteuern, die absolute Höchstpunktzahl läge bei einem *IQ* von 800 – nun, dann heißt es, sich ranhalten.

EL



Komplettlösung zu Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Copyright © 1989 Computer-Programm Service Frank Heidak.
Bürgerstraße 8-10, 50667 Köln



Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Lösungshilfe darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung durch CPS Frank Heidak reproduziert oder unter Verwendung

elektronischer Systeme vervielfältigt oder verarbeitet werden. Auch Übersetzungen in andere Sprachen bedürfen der schriftlichen Genehmigung durch CPS Frank Heidak

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Fehler können aber trotzdem nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

„Indiana Jones und der letzte Kreuzzug“ sowie alle Eigenamen sind eingetragene Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. LucasArts Games ist ein eingetragenes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company.

Lösung: L. Klement

Bemerkungen für Adventurespieler

„Osten, Treppe hoch, Süden, Süden, Westen, ins Haus“ Dieser Satz ist üblich bei Lucas Arts Adventures, da die Richtungsangaben angeben, in welche Richtung der Held das Bild verlassen soll. Dabei zählen die Richtungsangaben Norden (hinein oder oben aus dem Bild), Osten (rechts aus dem Bild), Westen (links aus dem Bild) und Süden (nach unten aus dem Bild). Finden Sie zwischen den Absätzen diese Richtungsangaben, dann marschieren Sie in diese Richtung.

Bei vielen Adventures gibt es das „Multiple-Choice“ Dialogverfahren. Dieses Verfahren wird angewendet bei Gesprächen mit den anderen Leuten im Abenteuer. Wenn eine Person Sie etwas fragt oder etwas zu Ihnen gesagt hat, dürfen Sie zwischen einigen Antworten oder Sätzen wählen, um mit Ihrem Gesprächspartner weiter zu kommunizieren. Anstatt alle Fragen und Antworten in einer Lösung aufzuführen, werden einfach Zahlen angegeben, die zu den Auswahlmöglichkeiten des „Multiple-Choice“ Dialogverfahrens gehören. Kommt in einer Lösung die Zahlenreihe (Text: 1/ 3/ 2/ 2) vor, wissen Sie direkt, daß Sie bei dem ersten Gespräch die erste Auswahlmöglichkeit wählen sollen, bei der zweiten die dritte, bei der dritten die zweite und bei der vierten erneut die zweite. Mit knappen Worten erfährt man noch, um was es in dem Gespräch geht.

Hinweise zur Lösung und zum Spiel

Es ist kein Traum! Hiermit halten Sie die Komplettlösung für das Adventure *Indiana Jones (RR)* 3 in Händen. Bevor Sie sich jedoch auf die Suche nach dem geheimnisvollen Gral machen können, folgen noch einige Hinweise zur Lösung und zum Spiel.

Es existieren insgesamt zwei Tagebücher. Einmal das Tagebuch des Henry Jones, welches sich bei Ihrem Spiel befindet. Zum anderen das Gral-Tagebuch. Dieses Tagebuch muß während des Spielverlaufes gefunden werden. Es gibt einem in vielen Situationen nützliche Hinweise.

Wenn Sie an Stellen kommen, wo Sie mit anderen Personen reden, wird im Spiel ein Textmenü aufgerufen, aus dem Sie Sätze wählen können. In der Lösung wird in diesen Fällen jedesmal die Textzeile in Klammern angegeben, welche Sie anklicken müssen.

Nach diesen Informationen können wir zum Hauptteil der Lösung, auf den Sie schon sehnsüchtig gewartet haben.

In Amerika

Die Spielhandlung beginnt in einer Universität, an der Indy als Dozent angestellt ist. Das Semester ist gerade zu Ende gegangen, und die Studenten warten ungeduldig auf ihre Noten.

Begeben Sie sich daher in das Sekretariat. Es befindet sich gleich neben der Gymnastikhalle. Dort angekommen besteht ihre erste Aufgabe darin, erst einmal die tobenden Studenten zu beruhigen. Reden Sie mit ihnen und bringen Ordnung in das Gewühl (3 / 3 / 3).

Völlig mit den Nerven am Ende gelangen Sie schließlich in Ihr Büro. Wie es für einen Archäologen nun mal üblich ist, stehen auch bei Ihnen Ausgrabungsstücke und andere Gegenstände in allen Ecken. Wie soll man sich bei der Unordnung noch zurecht finden?

Räumen Sie daher zuerst einmal den Schreibtisch auf, indem Sie die ganze Post an sich nehmen. Und siehe da; unter dem ganzen Wust lag doch tatsächlich ein Päckchen. Öffnen Sie es und nehmen das darin befindliche Gral-Tagebuch an sich. Den restlichen Papierstapel können Sie getrost wieder auf den Schreibtisch legen.

Verlassen Sie jetzt die Universität. Um den tobenden Studenten zu entkommen, klettern Sie einfach durch das Fenster und schon sind Sie im Freien.

Vor dem Gebäude werden Sie von zwei bewaffneten Männern bedroht und mitgenommen. Sie bringen Sie zu ihrem Auftraggeber, dem reichen Geschäftsmann Walter Donovan. Er bittet Sie, für ihn den heiligen Gral zu finden, wovon Sie allerdings gar nichts halten. Von Donovan erfahren Sie auch, daß Ihr Vater spurlos verschwunden ist. Eine Spur führt nach Venedig.

Gehen Sie zum Haus Ihres Vaters (Sein Name ist Henry Jones, falls Sie es vergessen haben sollten).

Als Sie ankommen, bleibt Ihnen vor Entsetzen fast der Atem stehen. Jemand hat bei Ihrem Vater eingebrochen und die ganze Wohnung verwüstet. Was mag der Täter nur gesuch haben?

Gehen Sie in das Schlafzimmer. Auch das ist völlig verwüstet. Nehmen Sie das kleine Bild neben dem Fenster an sich. Es zeigt einen Kelch. Vielleicht könnte man es ja noch mal brauchen.



Begeben Sie sich zur Universität zurück. Sie können diese ganz normal durch den Vordereingang betreten. Auf dem Flur treffen Sie Ihren Kollegen Marcus. Sprechen Sie ihn an (3 / 1). Sie erfahren, daß es einen neuen Experten gibt, der Ihnen anscheinend den Job streitig machen möchte.

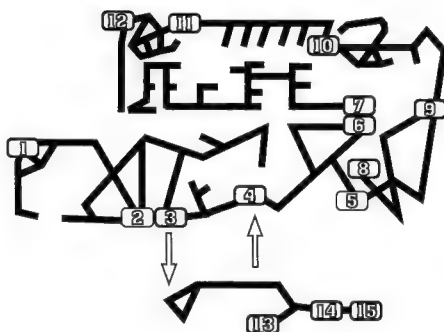
Gehen Sie wieder in das Sekretariat. Die Studenten warten schon ganz ungeduldig. Reden Sie mit Ihnen und schlagen vor, sich einen anderen Lehrer zu suchen. Verweisen Sie dabei auf den neuen Experten (4 / 4 / 4).

Wieder im Büro angekommen verlassen Sie dieses erneut durch das Fenster. Machen Sie sich auf die Suche nach Ihrem Vater und fahren nach Venedig.

Die Katakomben von Venedig

Dort angekommen werden Sie von einer Bekannten Ihres Vaters, Dr. Elsa Schneider, empfangen. Sie bringt Sie zur örtlichen Bibliothek. Begeben Sie sich zum zweiten, vorderen Regal von links. Dort entdecken Sie Hitlers Buch „Mein Kampf“. Nehmen Sie es an sich. Gehen Sie weiter in westliche Richtung, bis Sie in einen Raum gelangen, in welchem ein rotes Absperrungsband hängt, das durch einen Posten gehalten wird.

Die Katakomben



- | | | |
|-------------------|-----------------|-----------------|
| 1) Startraum | 6) Kanalisation | 11) Leerer Raum |
| 2) Arm / Haken | 7) Grab | 12) Instrumente |
| 3) Fackel / Hebel | 8) Maschine | 13) Leiter |
| 4) Klappe | 9) Statuen | 14) Brücke |
| 5) See | 10) Brücke | 15) Inschriften |

Nehmen Sie sowohl das Absperrungsband als auch den Posten an sich. Verlassen Sie jetzt die Bibliothek und gehen in das Restaurant zurück. Auf einem Tisch in der linken Hälfte des Restaurants steht eine Weinflasche auf einem Tisch. Schauen Sie sich die Flasche an. Es handelt sich anscheinend um einen sehr schlechten Jahrgang.

Nehmen Sie die Flasche vom Tisch und gehen damit zum Brunnen. Füllen Sie diese dort mit Wasser auf (Ob das schmeckt). Gehen Sie erneut in die Stadtbibliothek.

Begeben Sie sich einen Raum nach links. Öffnen Sie dort das Gral-Tagebuch. In ihm sehen Sie das Bild eines Kirchenfensters. Suchen Sie in der Bibliothek genau dieses Fenster und stellen sich davor. Um sich zu vergewissern, daß es sich tatsächlich um das richtige Fenster handelt, schauen Sie durch dieses hindurch.

Wenn Sie das richtige Fenster gefunden haben, öffnen Sie erneut das Gral-Tagebuch. Aus ihm können Sie jetzt entneh-

men, welche Ziffer „die richtige“ ist (Wenn z.B. dort steht „die zweite von rechts“ bedeutet dies: Lesen Sie die rechte Inschrift. Die zweite Ziffer die dort steht, wird gesucht).

Suchen Sie jetzt auf dem Fußboden die Steinplatte mit der entsprechenden Ziffer. Zerschlagen Sie die Platte mit dem Metallposten. Siehe da, es entsteht ein Loch im Boden, durch welches Sie hinunterspringen.

Unten angekommen schauen Sie sich erst einmal um. Sie sind tatsächlich in die unterirdischen Katakomben gelangt. Verlassen Sie den Raum durch den linken Gang. Sie gelangen in ein großes Höhlensystem. Durch die Dunkelheit haben Sie nur eine begrenzte Sichtweite.

Gehen Sie zuerst in westliche und dann weiter in südwestliche Richtung. Sie überqueren die Kreuzung und gehen weiter, bis Sie in einen weiteren Raum gelangen. Nehmen Sie den Arm des Skeletts an sich, der sich als Haken erweist. Verlassen Sie den Raum durch den linken Gang. Gehen Sie weiter in nördliche Richtung und an der Biegung nach Osten. Bei nächster Gelegenheit gehen Sie wieder nach Süden, bis Sie in einen Raum gelangen.

Lösen Sie die Fackel von der Höhlenwand und ziehen an ihr. Siehe da, es handelt sich um einen Hebel, der eine Falltür öffnet. In der unteren Ebene angekommen gehen Sie nach Nordosten. Folgen Sie diesem Weg, bis Sie an eine Gabelung kommen. Gehen Sie in östlicher Richtung weiter. Sie gelangen in eine Höhle, durch die eine schmale Steinbrücke führt. Gehen Sie über diese hinüber in die kleine Nachbarhöhle.

Dort schauen Sie sich die Inschriften an. Sie erfahren dadurch, die was der Gral aussähen könnte. Lesen Sie dazu die entsprechenden Thesen der beiden genannten Personen in dem Tagebuch Ihres Vaters nach.

Gehen Sie wieder in die Nachbarhöhle. Befestigen Sie den Haken an dem Stöpsel in der Decke. Mit Hilfe Ihrer Peitsche ziehen Sie an dem Haken, und der Stöpsel fällt herunter. Ihm folgt eine größere Wassermenge, welche die Steinbrücke zerstört.

Verlassen Sie die Höhle durch den linken Ausgang und gehen in westlicher Richtung weiter, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. In dieser befindet sich eine Leiter, über welche Sie wieder in die obere Ebene hinaufsteigen.

Verlassen Sie die Höhle durch den rechten Gang und gehen in östlicher Richtung weiter. Bei nächster Gelegenheit biegen Sie nach Süden ab. Sie gelangen wieder in eine Höhle. Diese Höhle verlassen Sie durch den rechten Tunnel. Gehen Sie nach dem Verlassen dieser Höhle sofort in nördliche Richtung.

Sie gelangen in eine Höhle, in welcher eine seltsame Maschine steht. Um diese ans Laufen zu bringen, fügen Sie das rote Absperrband in die Maschine ein. Drehen Sie jetzt an dem kleinen Rad rechts neben der Maschine. Sie setzt sich in Bewegung und Sie hören eine Art Rumpeln.

Verlassen Sie die Höhle und gehen in östlicher Richtung weiter. Gehen Sie über die folgende Kreuzung hinüber nach Südosten. Folgen Sie dem Gang, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. Dort sind drei Statuen zu erkennen, welche richtig gedreht werden müssen, um die Holztür rechts daneben zu öffnen.

Schauen Sie dazu in Ihr Gral-Tagebuch. In ihm können Sie die richtigen Motive sehen, die eingestellt werden müssen. Drücken Sie jetzt erst die rechte Statue so lange, bis das gewünschte Symbol erscheint. Verfahren Sie in gleicher Weise zuerst mit der linken und dann mit der mittleren Statue. Sind die drei gewünschten Symbole richtig eingestellt, öffnet sich die Türe.

Gehen Sie durch diese Türe. Folgen Sie dem Gang bis zu einer Gabelung. Gehen Sie weiter in westlicher Richtung über die Kreuzung hinüber, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. Durchqueren Sie diese. Gehen Sie immer weiter in westliche Richtung, durch eine weitere Höhle hindurch und bei nächster

Wo fliegen die Spielzeuge in
ÖSTERREICH
das Blech weg?



Verkauf u. Verleih von
Computer- u. Videospielen
Direktimport aus Amerika!
Spezialanfertigungen und
Umbauten für alle Geräte!!!

3DO

Grundgerät NTSC	7.990,-
Grundgerät RGB	9.990,-
Controller	599,-
Game Gun	990,-
Shockwave	1.099,-
Road Rash	1.099,-
Orion of Road	999,-

Jaguar

Grundgerät NTSC	4.990,-
Grundgerät PAL ca.	4.490,-
Controller	599,-
Wolfenstein 3D	999,-
Allen vs. Predator	1.099,-
F1 Redline Racer	999,-

Super Nintendo

Grundgerät ab	1.290,-
Final Fantasy III	1.299,-
Super Bomberman 2	1.199,-
Illusion of Gaia	1.399,-
Breath of Fire	1.299,-
Lion King	1.299,-

Mega Drive

Grundgerät	1.099,-
Mega Problocker	999,-
Sonic and Knuckles	999,-
Sparkster	999,-
Shining Force II	1.099,-

Neo Geo

Grundgerät	5.990,-
Neo Geo CD-Rom	8.990,-
Inkl. Joystick + 3 Spielen	
King of Fighters 94	3.590,-
Samurai Spirits CD	1.099,-

PC Software

Theme Park	799,-
Doom II	899,-
Mortal Kombat II	699,-
Kings Quest VII	899,-
The Hidden Below	799,-
Battle Isle II	849,-

Umbauten

Mega Dr. 1 50/60 Hz	400,-
Mega Dr. 2 50/60 Hz	600,-
Multi Mega 50/60 Hz	800,-
Super NES 50/60 Hz	800,-
Neo Geo 50/60 Hz	400,-
3DO RGB Umbau	2.490,-

Sega Saturn, Sony Playstation
Mega 32X mit Spielen ab November!

Besuchen Sie uns in einer unserer Filialen:
Barichgasse 4, 1030 Wien Tel./Fax 7157090
Neudorfstr. 7, 2340 Möding 02863/27338
Ab 25. Oktober im Multiplex-Kinoenter
bei der SCS, 2334 Vösendorf!

Super Eröffnungsangebot!!!

Gelegenheit nach Norden. An der Gabelung gehen Sie wiederum nach Westen, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen.

Auch dort muß eine verschlossene Tür geöffnet werden. Schauen Sie dazu in Ihr Gral-Tagebuch. Dort sehen Sie eine Reihe von Noten abgebildet. Zeichnen Sie sich diese ab. Mit Hilfe der sechs Totenköpfe vor der Türe können Sie die abgezeichnete Melodie spielen. Dabei stellt der rechte Totenkopf die obere Linie dar, der zweite Totenkopf die zweite Linie u.s.w. .

Wenn sich die Tür geöffnet hat, gehen Sie durch diese hindurch. Folgen Sie dem Gang bis zu einer Gabelung. Dort gehen Sie in Nordöstlicher Richtung weiter und dann in östlicher. Bei nächster Gelegenheit gehen Sie wieder nach Süden. Gehen Sie diesen Gang nach Süden durch und in der Kurve nach Osten weiter. Nehmen Sie jetzt die zweite Abzweigung nach Norden.

Gehen Sie die zweite Abzweigung nach Osten und bei nächster Gelegenheit wieder nach Süden. Wenn Sie den Gang nach Osten weitergehen sollten Sie, wenn Sie richtig gegangen sind, in einen halb verfallenen Raum gelangen.

Öffnen Sie den sich dort befindlichen Sarg und schauen hinein. Sie entdecken die Leiche eines Ritters. Auf seinem Schild können Sie weitere Hinweise auf den Gral entdecken.

In der rechten Raumhälfte befindet sich eine Eisentür, welche mit einem rostigen Schloß verschlossen ist. Öffnen Sie dieses, was sich als ziemlich einfach herausstellt, und gehen hindurch. Im Nachbarraum entdecken Sie einen Lichtschimmer. Helles Tageslicht! Klettern Sie die Leiter hoch und öffnen den Kanaldeckel. Daraufhin befinden Sie sich wieder mitten im Restaurant.

Dr. Elsa Schneider hat mittlerweile herausgefunden, daß Ihr Vater auf Schloß Brunwald gefangen gehalten wird. Also nichts wie hin (Es geht doch nichts über echte Vaterliebe).

Schloß Brunwald

Beim Schloß angekommen, gehen Sie sofort hinein. Der Butler öffnet Ihnen. Reden Sie auf ihn ein, bis er das Schloß verläßt und Sie freien Zugang haben....ganz ohne Gewalt (2 / 1 / 2).

Verlassen Sie die Eingangshalle durch die obere Tür. Sie gelangen so auf den Hauptgang. Gehen Sie diesen in südliche Richtung weiter und dann nach Osten. Gehen Sie durch die südöstliche Tür. Dort treffen Sie auf einen betrunkenen Soldaten. Fragen Sie ihn aus; er wird Ihnen bereitwillig antworten. Danach erhalten Sie einen Krug von ihm (1 / 3 / 1), (1 / 3 / 2) (1 / 3 / 3), (3 / 3), (3 / 2).

Verlassen Sie den Raum und gehen in nördlicher Richtung durch die nächste Tür auf der rechten Seite. Sie befinden sich jetzt in der Küche. Füllen Sie dort den Krug am Bierfaß auf und schütten dieses auf die heißen Kohlen im Grill. Füllen Sie jetzt den Krug erneut und nehmen den Schweinebraten vom Grill mit.

Gehen Sie zurück in die Empfangshalle. Verlassen Sie diese durch den mittleren Gang (neben dem Wandteppich vorbeigehen). Sie gelangen auf die andere Seite des Hauptganges. Gehen Sie den nächsten Gang in südliche Richtung. Den patrouillierenden Soldaten bereiten Sie mit (3 / 2 / 1).

Gehen Sie durch die einzige Tür auf der linken Seite (aus Sicht von Indiana Jones). Sie befinden sich in der Kleiderkammer. Nehmen Sie die weiße Dienerruniform an sich. Verlassen Sie den Raum und gehen in die obere linke Tür auf dem Gang (Sicht nach oben). Dort stoßen Sie die rechte Ritterrüstung an. Die Streitaxt fällt auf den Teppich. Die entstandene Markierung wird zu einem späteren Zeitpunkt noch benötigt.

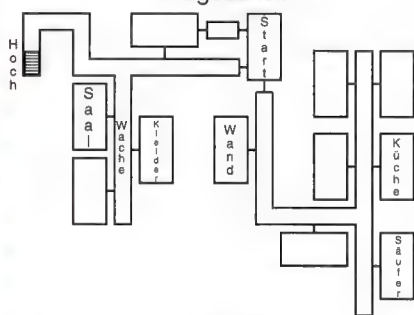
Begeben Sie sich in das 1. Stockwerk. Die Treppe befindet sich im Westtrakt. Den patrouillierenden Soldaten bereiten Sie mit (1 / 2 / 2).

Im 1. Stock angekommen gehen Sie den Gang nach Süden und dann nach Osten. Gehen Sie durch die links befindliche Tür. Öffnen Sie die Truhe und schauen hinein. Siehe da, so schnell kann man an Geld kommen. Ziehen Sie jetzt die Dienerkleidung an.

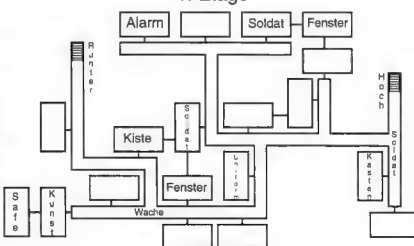
Verlassen Sie den Raum und geben dem Soldaten auf dem unteren Gang das Bild mit dem Kelch. Drehen Sie sich in östliche Richtung und gehen durch die erste Tür auf der linken Seite. Dort schauen Sie aus dem Fenster und entdecken Dr. Schneider mit einigen Nazis. Ziehen Sie jetzt Indywear an. Jetzt sind Sie wieder voll in Ihrem Element.

Verlassen Sie den Raum und gehen links (aus der Sicht von Indy) um die Ecke. Gehen Sie durch die eine Tür auf der linken Seite. Öffnen Sie die dort befindliche Kiste und schauen hinein.

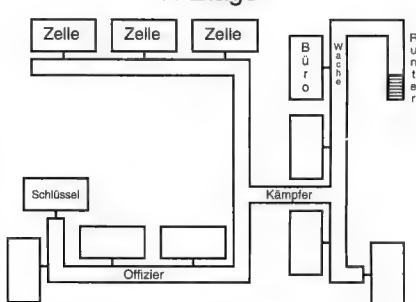
Schloß Brunwald Erdgeschoß



Schloß Brunwald 1. Etage



Schloß Brunwald 2. Etage



Siehe da, eine Uniform. Schauen Sie sich die Uniform an. Dabei stellen Sie fest, daß sie viel zu klein ist. In einer Tasche entdecken Sie jedoch einen kleinen Schlüssel.

Nehmen Sie diesen an sich und lassen die Uniform liegen. Gehen Sie jetzt zurück ins Erdgeschoß, in die Kleiderkammer. Dort nehmen Sie mit Hilfe des Schlüssels die andere Uniform an sich. Gehen Sie ins erste Stockwerk zurück und ziehen in dem gleichen Raum die graue Uniform an, wo Sie auch schon die Dienuniform angezogen haben.

Jetzt erscheinen Sie in strahlendem grau. Eigentlich kann doch nichts mehr schief gehen, oder...

Verlassen Sie den Raum durch die andere Türe. Den Soldaten, den Sie treffen, bereden Sie mit (3 / 2 / 3). Verlassen Sie den Raum durch die gegenüberliegende Tür. Sie befinden sich wieder auf dem Hauptgang. Gehen Sie den Gang nach Osten durch. Den Soldaten, der vor der Treppe patrouilliert, bereden Sie mit (2 / 1 / 2 / 1).

Gehen Sie nach Süden und durch die nächste Tür links. Dort nehmen Sie den Erste-Hilfe-Koffer an sich. Gehen Sie nach Norden, dann den Gang nach Westen ganz durch, wieder nach Norden und dann wieder nach Westen. Gehen Sie durch die linke der drei Türen. Sie befinden sich jetzt in der Alarmzentrale.

Dem Soldaten, der Sie sehr freundlich begrüßt, geben Sie das Buch 'Mein Kampf', woraufhin er sich zum Lesen zurückzieht. Jetzt können Sie in aller Ruhe das Bier durch das Gitter der Alarmanlage schütten. Damit dürfte diese außer Gefecht gesetzt sein.

Verlassen Sie den Raum und gehen durch die rechte der drei Türen. Den Soldaten bereden Sie mit (3 / 2 / 3). Gehen Sie durch die andere Türe weiter in den Nebenraum. Öffnen Sie jetzt das Fenster und steigen hinaus. Begeben Sie sich jetzt zum Fenster ganz auf der rechten Seite und öffnen dieses. Steigen Sie in den Raum hinein und drücken den oben befindlichen Ziegelstein nach außen.

Verlassen Sie das Zimmer jetzt wieder durch das Fenster. Schwingen Sie sich jetzt mit Hilfe der Peitsche an dem Ziegelstein zu dem Gitter. Daraufhin klettern Sie weiter hoch in den zweiten Stock.

Öffnen Sie das rechte Fenster und steigen in den Raum. Öffnen Sie den Schrank. In ihm finden Sie weiteres Geld (daß hat noch keinem geschadet). Falls sich Ihr Vater nicht in diesem Raum befindet, müssen Sie es bei den anderen beiden Fenstern versuchen.

Wenn Sie ihn gefunden haben, gibt es ein erfreuliches Wiedersehen. Da es sich aber schließlich um einen alten Mann handelt kann er mit Ihnen nicht durch das Fenster entfliehen. Daher entschließen Sie sich, ihn nachher auf einem anderen Weg zu befreien.

Verlassen Sie den Raum durch das Fenster und springen von der Balustrade in den ersten Stock. Keine Bange, Sie brechen sich keine Knochen. Steigen Sie im ersten Stockwerk in das rechte Fenster und ziehen erneut die Uniform an. Gehen Sie nun, wie jeder andere normale Mensch, über die Treppe in den 2. Stock. Gehen Sie in die erste Tür, an der Sie vorbeikommen. Die Wache bereden Sie mit (1 / 2 / 1).

Sie befinden sich jetzt im Büro vom Oberst. Um nicht von dem Hund zerfleischt zu werden geben Sie ihm den Schweinebraten. Er reißt ihn an sich und verschwindet in seiner Hundehütte. Jetzt können Sie in aller Gemütlichkeit (wann hat man die schon mal) den Schrank auf der linken Seite durchsuchen und den Passierschein an sich nehmen.

Den Pokal sollten Sie ebenfalls mitgehen lassen. Gehen Sie in den ersten Stock zurück und begeben sich in das Malzimmer. Dieses finden Sie im nordwestlicher Richtung. Wenn Sie es gefunden haben schieben Sie das Bild der Mona Lisa zur Seite. Es befindet sich in der linken Raumhälfte. Mit Hilfe der Zahlenkombination sind Sie in der Lage, den Tresor zu öffnen.

In ihm finden Sie neben Ihrem kleinen Bild mit dem Kelch ein großes Gemälde, auf dem der Gral abgebildet ist. So können Sie sehen, welche Form der Gral hat und ihn später besser wiedererkennen.

Ziehen Sie wieder Ihre Indywear an. Schließlich sind diese Sachen doch bequemer. Begeben Sie sich in die Küche im Erdgeschoß und füllen den Pokal mit Bier (Prost Mahlzeit). Gehen Sie erneut in das erste Stockwerk und ziehen wieder die graue Uniform an. Gehen Sie jetzt in das zweite Stockwerk und begeben sich in den Westtrakt. Dort stoßen Sie auf die deutsche Antwort auf Rambo.

Sie werden ihn schon erkennen, wenn Sie ihn sehen. Da man mit guten Worten nicht an diesem Fleischberg vorbeikommt geben Sie ihm den großen Pokal mit Bier. Er trinkt ihn mit einem Zug aus, was natürlich nicht ohne Folgen bleibt.

Da er nun sehr stark angetrunken ist, genügt schon ein Schlag, um ihn aus dem Weg zu räumen.

Gehen Sie in südliche Richtung. Den Offizier, den Sie treffen bereden Sie mit (3 / 2 / 3). Gehen Sie in westliche Richtung weiter und dann durch die Tür im Norden. Nehmen Sie den silbernen Schlüssel an sich, der am Kerzenhalter hängt. Mit ihm können Sie die Zelle Ihres Vaters aufschließen.

Gehen Sie in nördliche Richtung. Öffnen Sie mit Hilfe des Schlüssels die Tür, hinter der Ihr Vater gefangen gehalten wird. Betreten Sie den Raum. Versuchen Sie mit Ihrem Vater in Richtung Ausgang zu fliehen.

Auf dem Weg dorthin werden Sie jedoch von einem Soldaten aufgehalten. Daraufhin erscheint Colonel Vogel. Ihm geben Sie das Gral-Tagebuch. Sie werden zwar nicht erschossen, jedoch im Erdgeschoß eingesperrt.

Da sitzen Sie nun. Fest verschnürt und anscheinend hilflos. Da sitzt nur eines. Ziehen Sie so lange am Stuhl, bis Sie zur rechten Ritterrüstung gelangen. Die Markierung muß genau zwischen den beiden Stühlen sein. Ansonsten entsteht ein Blutbad.

Wenn die Stühle richtig stehen, stoßen Sie die Rüstung an. Die Streitaxt fällt herunter und schneidet die Fesseln durch. Doch wie entkommen Sie nun aus dem abgeschlossenen Raum?

Gehen Sie dazu zum Kamin und drücken auf die linke Statue. Dadurch wird ein geheimer Mechanismus betätigt und es öffnet sich eine Geheimtür. Durch diese können Sie fliehen.

Vor dem Schloß begeben Sie sich nach rechts. Das Motorrad, welches dort natürlich nur rein zufällig steht, können Sie benutzen. Mit ihm fahren Sie nach Berlin, um sich das Gral-Tagebuch zurückzuholen.

Den Wachposten am Schlagbaum bereden Sie mit (3 / 3 / 1 / 1).

Die Bücherverbrennung in Berlin

In Berlin angekommen treffen Sie Dr. Schneider. Von ihr erhalten Sie daß Gral-Tagebuch zurück. Wenn Sie Hitler treffen, geben Sie ihm den Passierschein. Er unterzeichnet ihn dann....



Profisoft
präsentiert

Komfortabler
Disketten-Katalog
mit Such & Bestellwesen
> **Kostenlos** <

Auf jeder
Katalog Diskette
ist ein **Gratis-Spiel!**

Profi - Line
die etwas andere
Büro - Software
Profisoft
präsentiert seine Produktpalette 1995

Profi-Text	DM 48,-
Profi-Buch	DM 48,-
Profi-Faktur	DM 48,-
Profi-Fibu	DM 98,-
Profi-Kalku	DM 48,-
Profi-Scheck	DM 48,-
Profi-Warenwirtschafts-System	DM 98,-

Wir folgen nicht dem Trend,
wir machen ihn...

Weitere
Profisoft-Produkte
finden Sie im Katalog

Jeden Monat neue
Programme auf Diskette
und CD - ROM
Spiele - Pakete
Foto - Pakete
Hardware
Sony
CD-ROM-Laufwerke

Erhalten Sie
Altersnachweise

Profisoft
Rosenstr. 8
76547 Sinzheim
Tel.: 07221-85 176
Fax: 07221-83 176
CompuServe
ID 100 145, 1247

Mitglied der DS

Der Zeppelin

Jetzt fahren Sie so schnell wie möglich zum Flughafen. Schließlich wollen Sie ja so schnell wie möglich den Gral finden. Da Sie nicht genügend Geld für die Flugtickets dabei haben, müssen Sie sich diese auf eine andere Art und Weise beschaffen. Gehen Sie dazu mit Indy rechts neben den Mann in der Halle und mit Henry links neben ihm. Indy verwickelt den Mann jetzt in ein Gespräch (3).

Schalten Sie jetzt schnell auf Henry um. Er nimmt dem Mann blitzschnell die Karten aus der Tasche. Das ist zwar keine feine, aber eine effektive Art an Karten zu gelangen.

Verlassen Sie die Flughalle und begeben sich zum Zeppelin. Dem Kontrolleur geben Sie die Karten. Wenn der Zeppelin gestartet ist, geht Henry nach links in den Aufenthaltsraum. Dem Mann am Klavier wirft er ein Geldstück in die Schale und sucht sich ein Musikstück aus.

Während der Funker der Musik zuhört, geht Indy in den Funkraum und nimmt den Schraubenschlüssel aus dem Schrank. Mit diesem zerstört er auch die Funkanlage. Wenn das eine Musikstück zu ende ist, sollte sich Henry auf die oben beschriebene Weise ein weiteres wünschen, damit Indy ungestört bleibt.

Sollte Indy trotzdem vom Funker überrascht werden, zeigt er ihm einfach den Passierschein. Vor dem Funkraum steckt Indy dann den Schlüssel in das Loch neben der Tür und zieht daran.

Eine Leiter führt daraufhin automatisch aus der Decke. Diese steigt Indy nun hinauf und befindet sich jetzt im Haupt-

teil des Zeppelins. Die Wachen sollte man umgehen bzw. austricksen, da man von ihnen sofort angegriffen wird. Erfahrene Kämpfer können sich jedoch auch dieser Gefahr stellen.

Ihr Ziel ist es nun, das Flugzeug zu finden und mit ihm aus dem Zeppelin zu verschwinden. Es befindet sich auf der ersten Ebene im linken Bereich des Zeppelins. Sie müssen allerdings über alle Ebenen klettern, um den richtigen Weg zu finden.

Wenn Sie es gefunden haben, fliehen Sie mit Ihrem Vater. Es ist unvermeidlich, daß Sie irgendwann abgeschossen werden. Flüchten Sie dann mit dem linken Auto weiter. An dem Wachtposten bei den Grenzstationen gelangen Sie durch Vorzeigen Ihres Passierscheines vorbei.

Der Tempel von Iskenderun

Nach einer langen Fahrt gelangen Sie schließlich doch nach Iskenderun. Dort treffen Sie auch Marcus wieder. Zusammen gehen Sie in den Tempel. Leider wartet dort eine böse Überraschung auf Sie. Der reiche Geschäftsmann Donovan war schon vor Ihnen da und zwingt Sie, nach dem Gral zu suchen.

Dazu müssen Sie drei Prüfungen bestehen. Bei der ersten Prüfung gehen Sie zuerst bis zum zweiten Drittel des Bildschirms. Wenn sich der Bildschirm nun verlagert hat, klicken Sie einige Pixel rechts neben dem ersten Stein an. So entkommen Sie knapp dem Tod.

Bei der zweiten Prüfung dürfen Sie nur auf die Buchstaben springen, die in dem Wort enthalten sind, daß Indy nennt. Ansonsten brechen Sie ein.

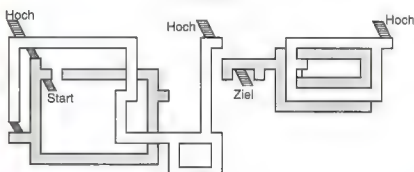
Bei der dritten Prüfung brauchen Sie lediglich auf die gegenüberliegende Tür zu klicken. Wie durch Geisterhand gehen Sie über die Schlucht hinüber.

Endlich haben Sie es beinahe geschafft. Sie stehen vor einer Anzahl von Gralen. Suchen Sie anhand der beiden übrig gebliebenen Möglichkeiten den richtigen Gral aus. Um sich zu vergewissern, daß es sich wirklich um den richtigen handelt, füllen Sie den Gral mit heiligem Wasser.

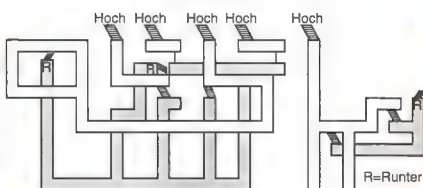
Wenn es der richtige war, passiert Ihnen nichts. Sollte es der falsche gewesen sein, werden Sie sterben.

Laufen Sie zu Ihrem Vater und retten ihm mit dem Gral das Leben. Den Gral selber geben Sie jedoch so schnell wie möglich wieder dem Ritter zurück. Damit haben Sie das Spiel geschafft und können sich wieder weiteren Abenteuern widmen.

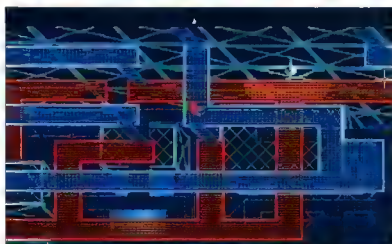
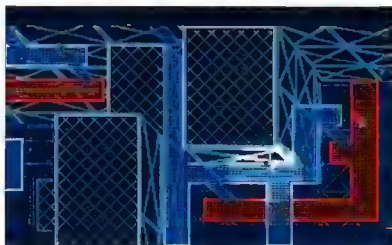
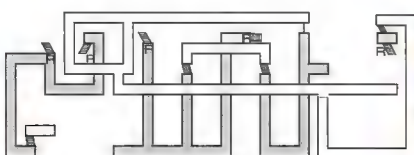
Der Zeppelin
1. Ebene



Der Zeppelin
2. Ebene



Der Zeppelin
3. Ebene





*Wir haben nicht die bequemsten Sitze,
auch nicht die hübschesten Stewardessen,
das Essen ist auch nicht besser als sonst wo...*



*... und trotzdem wird jeder Flug mit unserem VFX1
zu einem ganz besonderen Erlebnis!*

INDIANA JONES

Lösen Sie den Tagebuchteil aus dem Heft und schneiden Sie die einzelnen Tagebuchblätter sorgfältig entlang der Schneidelinien aus. Beachten Sie, daß immer zwei Seiten zusammengehören; jede Heftseite ergibt also drei Tagebuchblätter.

Legen Sie nun die Tagebuchblätter so aufeinander, daß die Seiten korrekt aufeinanderfolgen. Blättern Sie das Tagebuch einmal zur Probe durch und falten Sie die Seiten entlang der gestrichelten Falzmarken.

Damit die Mühe nicht umsonst war, sollten Sie Ihr Werk abschließend zusammenheften. Jeder Hefttkammerer verwandelt Ihre Lose-Blatt-Sammlung in das Tagebuch des Dr. Jones. „Ledereinband“ inklusive!

Tagebuch
Henry Jones

Heftumschlag

1880 Waren, Comanchant

3. April 1888

Letzte Nacht hatte ich eine Vision.
Ich lag in meinem Abzimmer und
besuchte eine Zusammenkunft von
Wölfen von Seitenbachs, "Pazipal"
für Polaris Zeiten Lieder- Stimmvor-
Ich sprach mein rotes Lederband und
ein lebendiges Glas stand auf meinem
Abzimerisch. Ich hatte gerade die
Textstelle erreicht, in der Pazipal,
zum ersten Mal
ein Ding, genannt als Goral,
daß alle indische Völkernamen-
schreibt
in den Händen hält. Plötzlich schien
es in meinem Abzimmer
hell zu werden. Als erstes dachte
ich, es gäbe mal wieder Probleme
mit der Goral-Kunst; doch dann fiel
mir wieder ein, daß wir dank

sind die Prieme sagt: "Henry Jones, wie
vor alten Zeiten ist es nicht mehr
diesem Schatz, so sollst auch du
suchen!" Und dann - das Ganze
habe nicht länger als 10 Sekunden
gedauert - war alles still und das
Glas war wieder ganz normal.
Nun, ich bin weder ein sehr
junger Mann, noch habe ich je
richtig an Zeichen und Wunder ge-
plant. Aber ich kann nicht ordnen-
legen, was meine Augen gesehen
sind und meine Ohren gehört haben. In
meinem Herzen weiß ich, daß ich
gesehen werde. Ich werde auf eine
Stelle gebracht. Ich, Henry Jones, erlebte
die Gegenwart, den Schatz der Jahr-
hunderte zu finden, das schillernde
Objekt menschlicher Legenden seit den
Zeiten von König Arthur - den
heiligen Grad.

Geschrieben von: Mark Fabalein
Übersetzt von: Boris Schneider
Handschrift: Kristin Gort
Zeichnungen von: Gort Anneli
AG Diction (USA): Mark Supard
AG Diction (BRD): Klaus Schacht

(c) and TM 1989 Casaphim Ltd.
Alle Rechte vorbehalten
Publiziert by Hoffbold

72

das zum Grad führt, mit dem
Grad als Ethos begraben.

Das Grab des Ethos!
Meine Gedanken über Kundschaft habe
ich bis jetzt planlos gehalten. Jemand
ist genau wie darauf wie ich, das
meine Thesen zu finden; es hat
mir keine Geld für dieses Projekt
zu Verfügung gestellt und hat mich
hundert Stunden gekostet, mein Fachkump-
team zu finden. Sobald ich mich
von meinen Verpflichtungen in
Frankfurt lösen kann, soll ich
nach Berlin fahren - mir helfen,
zu helfen, das zusammen zu tun
an dem Projekt arbeiten wird. Ich
werde Kundschaft nicht erwidern,
denn ich will nicht missverständlich sind.
Jemand könnte diesen Schatz der
Suche alleine anfangen. London.

Und warum besteht es auf diesem
lächerlichen Namen?

New York

9. Dezember 1937

Was für ein Narr ich war! Ich hatte
den Schlüssel zum Grad mehr als
sieben Jahre zuvor in meinem
Händen und habe ihn nicht erkannt!

Nicht Jugoslavien - Kundschaft! Der Text
mit Anselm Manuscript wäre vollständig
EQUESTRI GERALTUM IN URBE REGINA
HARIS DALMATIAS - "Das Grab des
Ethos in der königlichen Stadt der
See Dalmatien" - das ist die Adria!
Kundschaft, die Köpfe der Adria. Dort
werde ich das Grab des Ethos finden.
Und in seinem Grab werde ich
mein Hinweis finden, das das
Grabschloß enthält!

Wie ich darauf gekommen bin, ist

Western Kamachuseth

24. August 1900

Ich bin in einem Hotel/abteil an
Bord des Lakes Flyer, auf der Rück-
reise von der Konferenz amerikanische
Forscher des Mittelalters. Ich plane
mich, bald wieder zu Hause zu sein,
bei meiner Frau und meinem
kleinen Jungen. Wie wieder werde
ich so sehr glauben, daß man einem
Mann mit Dokortitel mit Würde
und Respekt begegnet.

Meinem Vortrag auf der Konferenz wurde
mit Verwunderung, Ablehnung und
Spott geantwortet. Keine Kollegen sind
unmündiglich der Meinung, daß der
Heilige Grad ein Märchen ist; daß
ich mich besser um die ~~Wahrheit~~ Schätze
irgendwelches herrschaftliches Wolensitz
oder um die Auswirkungen des Pest
auf die Entwicklung mittelalterlicher



Das thut in einem anderen
Haus mit Elektricität. Aber,
Es ist mein Bräutigam, der saßte
— mit seiner Cigar, daß ich ihn
als ein Braut schickte Lungen.
Und dann, vor meinen Augen
I und ich, Mäusen, daß ich an ihm
steht mit viel phänomenaler,
nächst das also ist der Tisch
und Jacke. Er hat kommt
Das. Meinete so die der Voll-
ständigkeit und ich am Ende mit
sein brach, sein, thut
sein veränderlich so sich in jedem
Halle und auch an der
zuletzt nur selbst; oder sein
thut sich nicht so so ganz aus
Hör. Und das Zimmer ist nicht
von zwei Räume, die beiden die
im Raum und phänomenaler,
die das Gebäude wird über den;

Von diesem Tag an werde ich unter-
 taken, mein Kaugummi nicht mehr
 bloß zu Espingard zu rauchen
 sondern, ich werde das be-
 sonderlich auch dazu
 auch jeden Tag dazu sein.
 Diese meine Sache sein.

(Habe noch ein paar Stunden jetzt
hup' strampel noch ein paarmal.)
Hypothese war es aber trotzdem
wenn ich mich vorstellen würde.
Aber ich habe nicht. Dieser hat
bei sich ganz sicher.

[illegible]

gräße küssen sollte. Das sind
vielleicht westliche Forderungen für
einander, die ein akademischer Belar
sein will, und ohne Vorstellungskraft,
ohne inneres Feuer, ohne ... Vision.
Nik. berührt zumindest die Tatsache,
dass Schliemann genauso angelacht
wurde, als er nach den Ruinen von
Troja suchte. Toujours l'audace!

Ein viel größeres Interesse als die
Seeligis meines Kollegen, sind die
Weniger und sich laufend wach-
sprechenden Berichte über den Gral.
Es gibt eine Vermutung, wie es
aussieht, alles was es überhaupt
ist. Die ursprüngliche Legende sagt
nämlich, daß es sich um einen kleinen
becken handelt, aus dem Christus beim
letzten Abendmahl trank; sei diesem
Süß Joseph von Arimathea das
Blut Christi bei der Kreuzigung auf.

meinen nachlässigen Hinweis auf das Grab eines Ritters "in der Königin von Palmen", das vielleicht mit einer Melodie geöffnet werden kann. Danke schön, Herr Stautzig, aber umgitterte Bereiche fällt Ihre Entdeckung in die Kategorie "zu spät, zu wenig".

Neuigkeiten von Japan erreichen
mich hauptsächlich durch die Presse.
Ist nämlich aus Ostchina, wo es
außerordentlich nach einem Jade-
/dol sucht, dem Panschen-Affen
von Coep-Tran, der okulte Kräfte
haben soll. Ich kann einfach nicht
meine Broscheiten für solchen Unsinn
verleihen. Kein Gott, wozu sucht er
als nächstes? Die verlorenen Städte von
Gibbs? Die Heilige Grudenlade? Wie
kann ich nur so einen Jahn aufziehen
können?

Strecke kann das Wort Gral auch "im weit pöflichen, flachen Gefäß", also eine Schüssel, bedeuten. Nahezu Quellen reden noch nicht einmal von einem Gefäß, sondern von einem Stein. Tatsächlich nennt Wolfram von Eschenbach so auch einen "Lapis ex cellis". Er bringt damit "Lapis ex coelis" (Stein vom Himmel) oder vielleicht "Lapis exilis", den "Stein des Weisen meinen, der alle Wunderkraft möglich machen soll".

Christine de Trazes (Apokalypse 12. Jahrhundert) ist das erste Autor, der das Wort "Gral" benutzt. Sein Gral ist "aus reinem Gold und reich besetzt mit wertvollen Steinen" und es strahlte in derart hellem Licht, das "der Körper-Leuchte verblühte".

Eine Generation später beschreibt ein Wolfram von Eschenbach als Stein, "pfallen vom Himmel, getragen an / stines Rids". Wolfram behauptet, es wäre die

7

es gibt an, daß Sir Galahad den Gral auf einem silbernen Tablett in einer mit Edelsteinen besetzten Truhe fand.

Dieser Hausen Widersprüche! Diese unfehlbare Vermutung! Wegen des Un-sicherheits sitzt das Ansehen des Grals, werde ich die folgenden Seiten beschreiben, um Berichte und Beobachtungen festzuhalten, damit ich sie später vergleichen und eine Meinung über sie bilden kann.

Die wichtigsten Elemente

des Grals-Sagen, wie alle mittelalterlichen, sind sie später so stark überarbeitet worden.



9

Princeton

Oktober 1932

Heute kam ein Brief von Stanley Wells, in dem er das Buch des französischen Historikers, der die Geschichte der Grals-Sagen in Frankreich untersucht, in der Hand hat. Ich wäre sehr dankbar, wenn ich diesen Fund, wäre da nicht die bisherige Entdeckung von vor vier Jahren, als ich eine kurze Spur des Grals in Frankreich finden konnte. Tatsächlich ist das Wort Gral nicht ein, die dramsische macht sein — die dramsische macht ist identisch mit der im Kaffee-Apparat beschriebenen — aber das bringt mich auch nicht der Sache näher, die nur nun seit 34 Jahren existiert. Wie sieht es aus? Ich habe jetzt 10 Beobachtungen, die unvereinbar mit den anderen. Ob ich es aufzeichnet? Ich habe eine kleine unbrauchbare Karte und

66

Das Amen Gottes, das Wort Gottes, der Adel Gottes — die sieben rätelhafte Worte, die sich in der ersten Geschichte des Grals-Sagen finden, die von dem Franziskaner angeordnet wurden, der das Wort des Grals kenne — ausgesprochen, als ob sie Anweisungen seien, deren es unwirksam sei.

Alles ist jetzt alles zusammen:

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

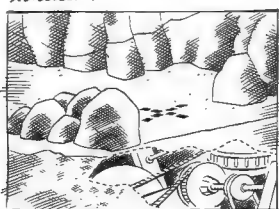
• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

• Die Gral, Ansehen und der Franziskaner

64

"Die Anweisungen sind drei. Zum ersten, das Amen Gottes, und das zum Ende des Mannes wird kommen. Zweitens, das Wort Gottes, nur in den Fußstapfen des Herrn wird es wandeln können. Drittens, das Amen Gottes, allein ein Spruch vom Kopf des Löwen wird es beweisen, was es wert ist."

An Rande von diesem Text waren zwei Zeichnungen, die ich hier reproduziert habe. Ein unheimliches Ding, das einem Buntstift ähnelt und ein Mann, der durch die Luft zu gehen scheint.



62

bestimmen ...

... Das Becher des Herrn geschnitten aus Holz des Friedens-Baum auf silbernen Tablett und smaragd-enerne Saum, in meines Haus gebracht von Galahad dem Reinen. In den Tagen von Arthur, als Lohes fiel. Das heiligste Relikt entrisen sie uns ins Land der Dunkelheit, wo das Verfall regiert!

An der Identität von "Becher des Herrn" besteht kein Zweifel! "Friedens-Baum" scheint zu bedeuten, daß es aus Eichen-Holz ist. Das "silberne Tablett" und "smaragdener Saum" sind identisch mit dem silbernen Tisch und dem grünen Tuch, die von Chrétien und anderen beschrieben wurde.



25

Legende von einem Wissenschaftler, namens
Eliot oder Lyot; der glaubt, die zu finden
zu wissen, dass diese jüdischen Astro-
logie, geschrieben in einem kleinen
Büchlein (palästinensische Handschrift oder
Hebräisch). Es ist die Legende und
aus der Legende des 19. Jahrhunderts
gibt es eine ganze Beschreibung, dass
es ein neues von einem Hebräer, eines
Christen. Sie erzählen, dass es in einer
Liste steht, Hebräer und Armen.
Diese Armen, berichtet von, wegs
dass, das Land Armen aus Armen folgt
zu Armen. Sie sollen eine Hebräer,
Armen, und Armen auch von Armen
gehe.

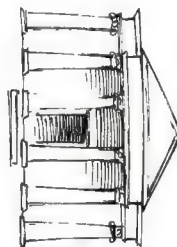
8

Folgend ist ein Hebräer, gefunden
in der Armen von Constante, gefundenen
8. Juni 1906. Es sind einem Hebräer,
dass der Hebräer Armen auf Armen im
9. Jahrhundert Armen. Armen,
Armenien Armen Armen Armen,
aber Armen und Armen Armen die
Schicht. (Armen von Armen).

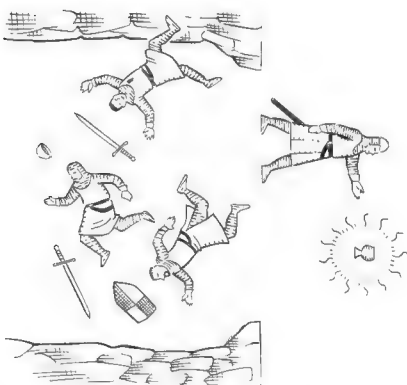
Die Legende ist Hebräer, die Armen
Armen, die Armen, die Armen der
Armen Armen.

Die Armen Armen, Armen mit Armen
Armen, Armen Armen an Armen und
Armen Armen.
Armen Armen die Armen an die
Armen Armen,
Armen Armen mit Armen Armen in
die Armen;
Armen Armen das Armen, Armen zu

in Verbindung mit "den Armen
des Armen in der Armen von
Armenien" - der Armen Armen
Armen, Armen Armen.
Der Armen, Armen des Armen den
sollen Armen Armen, der Armen
Franzosen Armen das Armen.
Armen Armen.
Der Armen Armen in der Armen
von Armen. In der Armen
Armen Armen, von Armen Armen Armen
den Armen Armen Armen
Armen.



65



"Armen" ist Großbritannien; "Armen" ist
niemand anders als Sir Galahad!

Muhammad Ali al-Jawfi
Museum of Islam
Baghdad, Iraq

18. November 1909

Sehr geehrter Herr, Jones

In Qom hatte ich vor kurzem die Gelegenheit, ein wertvolles
Manuskript von Nur ed-Din al-Muazzir zu untersuchen, der eine
bedeutende Figur im sechsten Jahrhundert ihres Vorkommens war und weite
Teile von Asien, Afrika und Europa bereist hat. Es enthält diese
Text-Fragmente, das ich in keiner anderen Schrift von al-Muazzir
entdecken konnte. Da ich von Ihrem Interesse an dem genannten
Gegenstand weiß, nahm ich mir die Freiheit, es gleich zu übersetzen
"Denn es traf ich in Nordos eine Mann, der behauptete, das Geseh
gehen zu haben, das das Blut des Propheten Isa (Jesus) aufzuheben
haben soll: ... Eine glatte Schüssel aus Silber, an vielen Stellen
verpaukt, drückt mit einem Finger aus Frauen und "raubenblätter
sowie einer Schrift in der Sprache der Juden. (Die war) eingewickelt
in ein Tuch aus goldener Seide, und schien von sich aus zu leuchten,
so auf Alons Erde er dieses Wunder sah. Konnte der Mann nicht mehr
sagen nur, daß es nahe der Mündung eines Flusses war, den er erreichte,
als er glücklich von einer Gasse wiederzog."

Ich hoffe, dieser Text kann Ihnen weiterhelfen.

Vielleicht sei mit Ihnen,
al-Jawfi

manchen Priestern als "satanisch"
angesehen werden könnte. Ich danke
Gott, daß man nicht einfach das
Manuskript zerstört hat.

Die Textstelle stammt aus der Zeit,
in der der große englische Theologe
Sir E. Jones. In der Mitte einer
Kette typischen philosophischen Ab-
handlung über die Natur Gottes,
brach Anselm einfach ab und
schrieb die Worte EQUESTRE
SEPULCHUM IN (unleselich) REGINA
(unleselich) GALATIATIAE - "des Ethen
Grab in (der Krypta von?) Königin,
(sein Name?) von Dalmatien".

Darunter ist eine grobe Zeichnung
eines Altaltars, umgeben von
einem Heiligenstein, über dem
die Worte CHRISTI GALIX (Bekehr
des Christus) stehen. Und wiederum
daranter steht folgender Text:

Walsbury, England
7. September 1930

Ich ritter am ganzen Leib, aber
weder vor Kälte noch vor Angst. Ich
schreibe diesen Eintrag in zwei kleinen
Zeilen, die mit handschriftlicher von
meinem des Bruchens dieses Kalkulale
spielen wurde. Hier, in zwei fe-
hlenden Klischee hat oben in dem
Gemeiner wurde durch Januar eine
Mark beschädigt. Kopf des Totkopfs
des St. Anthon gefunden, als man
den Sackstuhl repariert. Body hat
am die Entdeckung letzten Monat
bei Telegramm bekannt. Wies das
Objekt weiter kam, und nicht
nach Cambridge, 30 Stunden Er-
bischof war, was niemand; aber so
klingt so, als sei so wegen und
klingt verlockt werden, die mit grade
typisch für Anthon war und von

Anthon

29 Mai 1927

Die Neugierigen aus Ägypten haben
nicht den ganzen Frühling auf Trab
gehalten. Ich habe Telephon. Auch
unmöglich und täglich mit höchstlichen
Denken in New York telephoniert, nur
um jeden Klumpel von Information
zu erreichen, der das Ende Entscheidung be-
trifft. Während alle Welt gerade
etwas über diesen Lindenberg ist,
hat das Papyrus aus Kairo meine volle
Aufmerksamkeit ergriffen. Wenn das Papier
tatsächlich das Evangelium nach Joseph
von Arimathea ist, dann könnte eine
Beschreibung des Grals richtig sein.
Und selbst wenn nicht, so könnte
dem koptischen Code, den Codirolli fand,
eine Bedeutung geben.

Die neue Codirolli: meine Sehnsucht,
Abkündigung nach Ägypten zu reisen, ist

Zuricht von
meine Vision der
Athen Wiedergabe von
Angen, gefunden in
einem Baumstumpf in
Eisen der Benediktine in
von St. Gallen, offensichtlich
Wiedergabe selbst, offensichtlich
Laternenlicht stört und ist
Am 1. März (das Jahr 1163) war ich in
Triben. Mein Traum war, dass ich die Topalle von dem
Libt stülte, dass so, dass die Topalle von dem
so daupfen war, hatte als der Top, obwohl
meine Vision von Wiedergabe, fand ich
und an diese Zeit. Mein Traum war, dass
das Blut Wiedergabe, fand ich
und darauf war, wie wir
sahen auf Codirolli: das
Worte eintrifft: Warum
nicht, denn dies ist
mein Blut...



Ufficio Telegrafico di ROMA TELEGRAMMA	
Qualche 27/11/32	Destinatario Prof. Henry Jones
Per mezzo Roma	Via Roma
Data 27/11/32	Ora 12.00
TELETYPE HENRY JONES FOUR CORNERS UNIVERSITY EASTONS OMO USA	
HARE ERHARTEN FERNSEH PAOLO VON GENOA KAUFMANN 13 JAHREHUND STOP ERHARTEN STOP ANTHEURER BEI TÜRERLECHEN 13 VOLLESTAND IN FERNSTAND STOP ERHARTEN STOP ERHARTEN STOP GROSSEN ERHARTEN RECHER LEHRETER STOP ERHARTEN STOP BEWICHT VON CHRISTLICHEN RITTER UND STOP VERSTRECKTER STOP ERHARTEN STOP ERHARTEN STOP ERHARTEN STOP NACH ANTHEURER STOP ERHARTEN STOP ERHARTEN STOP NEHM ANTHEURER STOP ERHARTEN STOP ERHARTEN STOP CONTROLLI	

13

Geistlich-Frequent in walsburische Sprache,
zusammen Tabern, sprechen von einem
Schlüssel und Exorzisten in Holborn,
Wohn und identisch von 7. 31.06.30:

... Silber wie der blaue der See,
hell wie der Spiegel von Smaragd,
Aufwand wie das Fäul von Bortenswede,
halsig wie der blutet von Frau,
Gericht mit spinnen, der Spinnung
in der walsburischen Sprache des Grals,
Dies Gefäß, das 'carale' von Gott
trägt das Ate von dem Meinen aus.

Syn: Ein "carale" ist ein runder Boot,
wie so immer noch von Fischen zu
Walen und West-England kommt Bird,
daneben scheint das die Tabern- von
die Theorie zu unterstützen, dass das
Gral eine Schale und kein Gefäß ist.
* Die Wale sagen mir, dass das Wort

60

nicht immer weds, mich zu verstehen.
Ich schrieb ihm, nach seiner Expe-
dition in Suibray einen Brief zu
Hindes, Everswolds in Chicago, aber
ich warde immer noch auf Antwort.

Cambridge, November

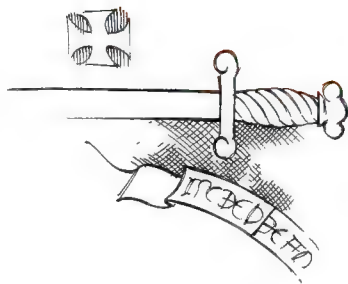
2. Oktober 1928

Eudisch habe ich das Harro-Bygno
gelesen. Ich kann nichts zu der
Katharische über seine Eudisch: bei-
tragen, die meisten nur Topologie
inmaniert. Es ist mit überlebt eine
weitere Aktivität und ein Inter-
ne alles hinter, egal ob es in
Aufmerksamkeit von Joseph ist oder
nicht. Es ist meine eine Handschrift
und Übersetzung: Joseph hätte in
Arandisch geschrieben, vielleicht auch
Griechisch, aber nicht, nicht typisch,
dass als geordnete Sprache nicht vor

[illegible]

7. Mai 1915: Entkommen aus "Licht-Büchse".
Feigjäger-Menge, bestehend aus kaiserlich-
russ belarisch. Grische Arbeiter und
aus England aus Russland hier und
England, um Arbeiter zu helfen, arbeiten
dabei mit dem Krieg vorbei. Ist. Das
junge Grody hat den Namen.

aus, noch mit 'schil' oder 'erhalten',
oder Landwaid 'abgeleitet werden, bruch'.
Der Wald Fall bezieht es zum Eigen-
schaft des Lehrer und Wald
nicht mit dem Wald über
abgeleitet werden.



200 °C. gereinigt. Der Rest ist der
iml. frakt., der sich über die
Grenzkraft des Bodsch etwas an-
heben können.

Diese ich überhört? Willst du
 ich so, und alle die Jahre voll
 jähre Hoffung, alle Entbehrungen
 und Entschädigungen. Du bist
 noch den kleinen Grot so die
 Seite noch der jählichen, trüben
 in uns allen. Ich habe alle ich
 auch in Absicht und Gedanke,
 ich habe mein ganzes Leben an
 dein Tagtraum verbracht.

59

überliefert durch meine Mutter
von ihrem Vater in Bonn. Sie aber
kann, auf der Höhe im Jahre ge-
pfligt, wie es gewöhnlich mit ein-
heimischen Völkern aus nicht sehr
großer Zeit. Ich habe mich sehr
freund, mich zu verstehen. Können
nicht damit auch, meine Frau-
schaft werden.

Insideltene var joft die Zehny,
die ich mein Tod bewachte, daß
die, die mir die erte Hülff von
Juwel mit mir to Jaken brakte.

Erinnerungen werden von mir, auch so.
Dr. Hermann Jäger, der dann im Zi-
mmerland mit der Eisenbahn
Spaß hat, gesprochen wird, wenn ich
rot. Ist das Pro. daß es lebt und
mein. Ist es nicht hat - also
habe ich? Das war die kleine un-
terste in der Hand. Ich fange so-



Auszug aus einem Tagebuch eines byzantinischen Kaufmanns in Kiew, frühes 10. Jahrhundert.
Übersetzt von G. Collirotti, gesehen am 29.09.20

... Und obwohl das Königreich der Ratten
hindurch ist, gibt es viele Christen unter
ihnen, und Juden und Sarazenen ebenso
und auf dem Karst gibt es unsern Hauss,
die sich als Christen erkannte und
mit einem Kelch zum Truf bot, von dem
es sagte, so sei das heilige Kelch, das das
Blut unseres Herrn Jesus Christus aufging. Aber
ich war schon in Jerusalem und Antiochia,
und viele Ligen und Kharabane haben
versucht, mit Kirchen von Feigen und später
von Feigen und Feigen von Christi Kleidung zu
verkaufen. Aus der Kelch, den er hatte, war
aus einfachen Metall, diese Verierung, und
konnte mich nicht der gleiche Kelch
unseres Herrn sein...



2. Juni 1973

The Meadows
Chetfield, Berks.

Lieber Henry,

Ich werde heute auf ungewöhnliche Art und Weise
an dich schreiben. Ich nahm meinen Tee mit
Sir A.P., seinen Gedanken aber keinen Gedanken,
die in sein Jagen zu führen von Sir Edward
zu kommen war, dem Schreier und Sprachlos. Wie
die sehr vertraute Lady Arden mit Sir Edward
hat viele der unentbehrlichen Tugenden von den Büchern
zu dem Orient, weil sie eingebildete Bücher sind
oben waren. Eine Tee servierte mich Sir A., daß
er sie in der Lage war, einige wenige von Sir Edward
Schreier in dem Haus zu sehen; und wie, daß er
genaus beschreibt, und für dich wie bekannt sein.
Es scheint, daß ein Epi. wurde in einem solchen
unbekannten Land Sir Edward wollte, so wie die
Bedeutung des "Mauritius Schreier", die die begünstigten
nicht mehr und kennen; daß so sein Interjekt gab, die sich
nicht signifikant war, sondern, ihm bekannten, gewisser
als signifikant war, und in der, daß die jeden oder Griechen
hinsichtlichweise war sein geistlicher Teil sein Schrift

19

sich als positiviert betrachtet. Die großen Fortschritte des Sommers wurden von drei Jahrzehnten labiler Spinn-, Seiden-, Seiden- und Barock-Treppen über- schattet - in Helen, Schindler, dem alten Sitten, der Tücke und dem neuen Osten. Ich will nicht sagen, dass die Leute das Frauen war. Das Weib und was sein Esparney. Es war zu zeigen von dem Frauen- men helfen mit Lady E. - aber nicht betrachtet man um die Qual- dichte, gab so viel Bögen und Fehlbildige und Fehlbildigen

Aber ich kann mich ja noch auf
Punkten freuen, neue Akten aus als
Lehrer und zürcher Typen nach
Europa. Ich bin eine für / hinterher
und Cadiroll macht mir vor, als
alles hinter krumm. Die Suche nach

52

Gottes zu beschreiben und nicht in den Abgrund zu stürzen".

Ich bin mir nicht ganz klar,
was das zu bedeuten hat, aber ich
bin mir sicher, daß dieses Wissen
sich noch nützlich erweisen wird,
wenn man den Gyal findet.

Ebenso liegt vor mir die Über-
setzung eines anderen Fundes von
Codiroli, ein viel älterer Bericht
eines byzantinischen Kaufmanns,
der eine neue verwirrende Beschrei-
bung des Grabs gibt. Sein Herkunft
(Rupland) und das Datum (Mitte des
10. Jahrhunderts) lassen auf eine
Verbindung zu dem Fragment schließen.
Es ist, in Constantine und das
sich darauf bezieht, ~~das~~ daß die
Witwen des Graf aus Iona stehlen.
Von hier aus, mit all dem Handel
und den Überfällen, die damals so

Las Hueras, Colorado
14 November 1905

Die Stadt, die ich auf meiner Europa-
Reise jetzt habe, scheint erste Früchte zu
tragen. Heute erhielt ich einen Brief von
Narcus Brady, einem jungen Gelehrten,
den ich in Oxford traf. Er schrieb
mir, daß die Abte von Canterbury an
die britischen Turke in Brak von
alten indischen Dokumenten sei, die
den Wöl als wichtiges Objekt be-
schreiben und nicht als Gefende. Ich
kann die nächst Reise nach Europa
kommen erwarten.

Endlich fühle ich, daß die Liebe
Nichtig geworden hat. Wenn ich an die
ellende Besessenheit der Riker King Arthur
denke, die ihn die Liebe nach dem Grol
uns unterbrachen, um dann und wann
einen Strahlen zu töten oder ein klitzes
volles Jungfrauen zu retten. Wende mir

[illegible]

Ich muß hier spielen
mit
"Häcker"
"Wäcker"
"Gefährlicher"

21

29

23

wird zu Hause, so dieser hier die Seele gebrochen
hätte; nur daß er "Etwas der Stadt gezogen" zu
sich selbst bringt in sich nach auf "die Hölle".
Da hat sich verhalten.
Es steht oft an der Seite mit ihm und auf
den Tag an dem diese Seele sich selbst nach
England führt.

Son

Elmora - von - Landstetten

20

WOLFGANG S. STAUBIG, PH.D
HEIDELBERG • DEUTSCHLAND

14. September, 1992

Mein lieber Dr. Jones,

Ich werde mich für die lange Zeit der stillen Geduld, welche
Sie mir bei der Bearbeitung meines Buches bewahrt haben,
besonders dankbar fühlen. Ich bin Ihnen sehr dankbar für die
einen oder anderen Hinweise, die Sie mir gegeben haben, und
wird die letzte bekannte Folge dieser wertvollen Sammlung
Märkte im Jahr 1994 von der Infektion vertrieben, und so könnte meine
Folge einsteigen sein.

Ich werde mich auch für die Zeit der stillen Geduld, welche
Sie mir bei der Bearbeitung meines Buches bewahrt haben,
besonders dankbar fühlen. Ich bin Ihnen sehr dankbar für die
einen oder anderen Hinweise, die Sie mir gegeben haben, und
wird die letzte bekannte Folge dieser wertvollen Sammlung
Märkte im Jahr 1994 von der Infektion vertrieben, und so könnte meine
Folge einsteigen sein.

Ich werde mich auch für die Zeit der stillen Geduld, welche
Sie mir bei der Bearbeitung meines Buches bewahrt haben,
besonders dankbar fühlen. Ich bin Ihnen sehr dankbar für die
einen oder anderen Hinweise, die Sie mir gegeben haben, und
wird die letzte bekannte Folge dieser wertvollen Sammlung
Märkte im Jahr 1994 von der Infektion vertrieben, und so könnte meine
Folge einsteigen sein.

den Carl nun gibt mir neuen Leben!

Freuen, New York
19. Juni 1923

Wie Sie doch haben, wenn Sie
Ich habe Sie den Carl mit
Myland der Lady's: "I like it
cabin, das verliert ich, wie Sie
zu suchen, die auf in den Gedanken
hört, die ich über das Carl - bestet
late.

Wie unvollkommen also ist 'Herr
Barth - Haupt, von der Lady's
sich, spricht von der Frau
"Herr der Stadt - aber welche Stadt?
Die letzte von Klassen, wenn Sie
sich - aber welche Stadt?
Wie unvollkommen also ist 'Herr
Barth - Haupt, von der Lady's
sich, spricht von der Frau
"Herr der Stadt - aber welche Stadt?
Die letzte von Klassen, wenn Sie
sich - aber welche Stadt?

53

typisch, aber, könnte es problematisches
habe, haben, passiert mir, so ich
dann die Erde der ersten Lebenszeit
haben.

Einige der mir Folgebild: Es
gab zu alle der Ideen der John
Wilder, wenn sie sich finden auf
die Höhe von St. Gallen - Coder, und
die Welt, wenn der Fingor von Rein-
land zu sehen, war aber beständig-
und. Aber trotzdem war es eine
gute Idee. Wenn es so verläuft,
gibt es ein, das noch mehr ist
und. Auch das ist ein.

in der der doppelte Attacke
bei Attacke

21. Juni 1921

Die Attacke führt natürlich über
eine andere Seite, die mich
bringt, mich, wenn ich mich über, die



klar, daß diese niemals das Problem
haben, wie Frau und mein Sohn
zu verstehen.

Um für zu bleiben, habe ich wohl
weniger mit ihnen zu kämpfen -
höchstens mal mit einer kleinen. Gerade
jetzt schmeckt mir in meinem Zimmer
bei ein wenig Stille, weil es
mir ziemlich große Probleme bringt,
die sich in der Zeit in meine
Schreibweise verliert. Es ist
ein ziemlich unruhiges Kind. Wenn
es keine Regeln im Leben gibt, das
mit den Kindern aus dem
Kontext spielt, bringt es mich meistens
zu Schwierigkeiten. Trotzdem ist es
erzogen - es kann schon bis zu einer
auf Catherine und Griechisch zählen
(und überaus auf Navajo zählen)
- und ich bin sicher, daß aus ihm
mal ein Gelehrter wird.

byzantinischen Griechisch, das einen
Franziskaner - Kisch in der Stunde
des Todes im Jahre 1267 betraf. Wie
es scheint (per Archäologie - Glück!)
war das derselbe Franziskaner, der das
Kreuzifix malte, das ich vor so vielen
Jahren in Klassenheim sah; der
Franziskaner, der angeblich den
Kreuzritter traf, welcher behauptete,
es und seine Brüder hätten den
Gral gefunden!

Der Arzt schreibt, daß der Franziskaner
schweren Herzes und voller Angst vor
einer Verbannung in die Hölle war,
weil er "über Jahre hinweg das Fest
des Grals konnte und ihm doch
nicht den Christen zurückbrachte
aus Angst, es sei so nicht wert
"den Atem Gottes zu spüren und doch
zu leben, auf dem Wort Gottes zu leben,
und getötet zu werden, und den Weg

Antony d'Estienne
Cantuaux, Frankreich

8. Juli 1906

Body hat Recht. Die Abtei ist eine wahre Schatzkammer. Es war eine Menge Arbeit, das gesamte ~~Hand~~ Inventar zu finden, aber die Ergebnisse sind wirklich voll und ganz! Der Gral gibt so vollständig und deren Bedeutung ist sehr schön und sehr richtig. Bisher: mein Text muss geändert, geschrieben von einem Übersetzer aus Württemberg. Hoffentlich auf das Beste von ihm. Eine Gemeinde bringt den Gral aus dem Jahr-hundert lang nach dem Tod von König Arthur und der Bestörung Carleob.

Aber wo ist es dann plantend?
Haben ihn die Würtzler nach Königen geschleppt? Haben Sie ihn verloren oder gar vernichtet? Ihre Frage zeigen sie sicherte bis nach England und

25

Gasthof Frohheim
Klosterheim, Oberrhein-Ingol
16. Juni 1906

Ein Knoch in Cantuaux erzählt mir, daß ein Würtzler König einige Gegenstände waren, die jeder Teil des Gralgebäude sind; deswegen waren Arbeiter viele. In der Kapelle hängt ein Gemälde eines Franziskaner Mönchs mit zwei schwarzen Gesichtern. Im Hof erzählt man sich, daß der Mönch mit Bestätigung des Grals direkt von einem Biter des roten Kreuzes kommt. Der Knoch behauptete, es sind zwei beiden Seiten hätten das selbe Bild. Es ist ein Bild, das ich selbst in zwei Tafeln verlagert.

Im plötzlichen Augenblick kam in mir bestet darauf, daß diese Erzählung totaler Stille sein ist: das Franziskaner Orden wurde mehr als ein Jahrhundert

27

Bologna, Italien
29. September 1920

Codivoli ist heute noch immer wieder. Er ist schon über sechzig, aber seine Energie scheint das seine zwanzigjährigen. Gerade jetzt streut es wieder durch die Legende, während ich die Früchte seiner Arbeit während des Krieges betrachtete. Fandeleine Grenzen waren für ihn kein Hindernis, so daß er einfach nach Konstantinopel (oder, wie so heute heißt, Istanbul) und England (oder, wie so heute heißt, die Stadt London) und brachte einige höchst interessante Stücke mit.

Vor mir liegt ein Pergament, das diese Wunderstücke aus den Büchern von Kaffa in der Türkei juckt hat. Es ist ein ~~Text~~ Testament geschrieben von einem jüdischen Arzt in jenen

48

Codivolis Pergament aus Konstantinopel. Ich habe mich schon darauf, den alten Gauer in Bologna wiederzusehen, aber vorher muß ich nach einem Arbeiter an den Rhein bei Bingen machen.

Es war seltsam ist eine Ausarbeitung von Zeichnungen, die auf der Spinnweb liegen. Sie zeichnen: zwölf unterschiedliche Bilder, in drei Gruppen zu je vier Stück, angeordnet in einem Aik, das aber für das jüdische, denn das zweite Jahrhundert typisch waren. Die ganze Zeichnung war das Kopier, auf dem diese Zeichnungen waren, von ganz anders. Ich bin, als das Bild also war, gebunden und dieses Blatt nachträglich eingefügt wurde. Ich habe diese Zeichnungen kopiert, obwohl nur ihre Bedeutung verstehen verlagert.

46

Sankt-Gallen, Schweiz

4. September 1920

Gauze wie Bruder Mathias es verspricht! Die Bibliothek dieses alten Abtei besitzt das Original eines Schriftkennzeichnens von Abtin Hildegard von Bingen, in der sie von einer Vision des künftigen Christi berichtet.

Das Ganze hat sich 1163 ereignet. Es existiert ein kleines Buch der Visionen des St. Hildegard, zusammenge stellt von drei Schwestern dieses Ordens; aber die letzte Offenbarung in diesem Band ist mit 1155 datiert. Die Abtin hat bis 1179 gelebt, und der St. Gallen Orden - Codex gibt ganz klar Visionen aus den letzten 24 Jahren ihres ungestrichenen Lebens wieder. Ich durchsuchte alles gründlich, fand aber keine weiteren Hinweise auf den Gral. Ich habe Hildegards Beschreibung

Las Pinos, Colorado

22. Februar 1912

Kommen so wirklich sechs Jahre sein, seit ich das letzte Mal etwas in diesem Tagbuch schrieb? Konnten akademische Zwänge, Geldmangel und die Verantwortungen eines Vaters mich wirklich so lange aufhalten? Das Schlimmste war allerdings Marys tragischer Tod, ein Schlag, von dem ich mich niemals noch ich je erolt haben. Ich plane, ich schaffe es nicht, alleine meinen Lohn zu erzielen - Junior wird von Monat zu Monat mit noch wilder und unvorsichtiger werden - aber mein Herz wird es nicht zulassen, daß ein andere Frau Marys Platz einnimmt. Als diese Zwänge kehrten mich diese Jahre in konventionellen Bahnen absteigen und lehren, aber ich habe auf keinen Fall die heilige Vision



meiner nächsten Reise zu helfen.
Harte schließt sich ein Grundraum
von Codrills, das den Grundraum
für diesen Tagt ist. Ich bin 10 Meilen
Hag liegt. Ich bin 10 Meilen
dieses Tagt. Das Paolo von Geben zu
sehen. Codrills wird an der Jungfrau-
Isabel den neuen Landes-Geist. Thais
Kleinraum, aber das durch Winter
10 viel gesagt wurde.
Ich bin rechtlich zurück.



31

13. Jahrhundert zu stammen. Das
Bild zeigt eine Art Götterwelt, aber
es ist nicht kopiert, ist die
Bedeutung des römischen Zählens.

Vielleicht system Sie zusammen
mit dem Text auf die Rechte Sinn.
Dieser ist im koptischen Alphabet der
Ihnen ägyptischen christlichen Kirche,
aber so gibt auf koptisch tunen
Sinn und schreit eine Art Code zu
sein. Codrills brachte das Reger
wegen einer Zeichnung am Kopf
des verkleinerten Text mit mir in
Verbindung. Obwohl uns groß auf-
deckt, ist so ein Trümpel, auf
den in jenen Trümpel, die
sprachliche Jüdisch zu der Zeit Christi-
Jahrhundert steht. Vater, Sohn,
Heiliges Geist.
Ich habe eine wenig Hoffnung, das
Glasfenster irgendwo in der zu finden.

33

die Legende, daß der Post Talisman,
für die Chroniken als Schuler sind
Begriffe. Talisman nennen, nach dem
Tode König Arthur in diesem Tal-
einem. Die Bewohner waren sehr
hilfsbereit, nachdem ich mich als
Freund anbot, indem ich einige Tage
Talisman zirkelte (und einige Gef-
beweisen unter den Tord trant).
Talisman brach angeblich seine Feme
beibehalten und eine der Legenden
sagt, daß es oft als Helfer der Wege der
Ihnen Tageländer. Er ist sehr sehr
Es wird erzählt, daß es auf Sir
Rajal (und nicht Sir Galad,
wie in seinen Geschichtsbüchern) in
meine Geschichte gebracht habe,
nachdem dass die Grab-Stelle besetzt
wurde; und über den Gral selbst sagt
das Buch einen Teil, den ich an
anderer Stelle in diesem Buch wieder-
42

mein Junis! Ich füllte mich auf
unmal sehr alt!)

Oxford, England

14. Juli 1920

Ich bin zu meinem Erwart. Ich
habe die letzten 10 Tage damit verbracht,
Armenianische Sammlungen in
Britischen Museum und der Bodleianische
Bibliothek in Oxford durchzusehen.
Hans Brady ist der aufgearbeitete
alles antiquarier und war mit mir eine
Tage. Er stellte mich einige
jungen Gelehrten vor, die meine Arbeit
interessieren. Eine ist ein junger
dänischer Geist, Andre Kathian, der
Hole der britischen Bibliothek gegen die
Künsten in Universitäts-Bibliothek sehr
geschätzt wird. Kathian ist Freund
von Leben und Werk der Abbe
Hilgard von Bingen, der bekannten

40



rajande Universität zu holen, trotz
aller Gerüchte über meine "verrückte"
Einsamkeit. Es tut nicht weh,
"Four Corners" zu verlassen. Ich habe
die Einsamkeit der Wüste genossen,
aber es ist zu weit von allen anderen
Gelehrten entfernt und außerdem
gibt es zu viele Grünschnitten an
Hag.

Und natürlich Junis. & Liebt
Colorado, aber trotzdem entschied er,
daß dieses Land nicht groß genug
für uns beide sei; und meine
systematischen Untersuchungen der
Ansari-Ruinen tute kurz es mich
verließ, gab es mir Hoffnung, daß
ich doch einen Gelehrten bewin-
gen habe.

Ich habe keine Ahnung, wo mein
Johann steckt. Ich bete, daß es lebt,
freund ist und nicht im Gefängnis

zu wild, um jemals ein richtiger
Gelehrter zu werden — aber vielleicht
ist es auch nur die Jugend.

Philadelphia

19. August 1916

Es war ein schlimmes Jahr in
jeder Hinsicht. Zuerst der europäische
Krieg, der wieder einmal meine ge-
plante Reise verhindert hat. Dann
kam die Entfremdung von meinem
Johann, die mir solches Leid zugefügt
hat, daß ich selbst in diesem Tage-
buch nicht davon reden möchte. Und
jetzt, hier in der Konferenz, ist das
Kopf voll.

Gott, gib mir die Stärke, die Suche
weiterzuführen. Manchmal verliert mich
schon die Wille. Diese Woche richtete
ich zwei brillante Papiere über wichtige
Theorien der mittelalterlichen Literatur

Las Vegas

22. Mar 1912

Coarctia ist am besten silberweißbraun.
Nicht nur, daß es die Entomologie der
unwissenden irren und den Ver-
lust des Fests hervorhebt überstet hat,
es bewirkt auch in dieser verdorren
Nacht auch prazentiert nur die
Abwesenheit, das er in Ebnen hinget
hat und das Mittelstück noch mehr
glänzt für seine solche hat.
Caricollis gibt an die Unkenntlichkeit Ver-
bieten und hat nur das an-
nehmen und Europa der Raum
dagegen, damit es in die
Lebens, kann.

Das Regiment wurde mit anderen
Bataillonen in einer Richtung
geschickt, die in zwei Haufen des
großen Karika von St. Ignace vertheilt
war, und blieb aus dem Antheil.

32

Wahrscheinlich ist so viel davon zu
sehen. Aber das ist könnte einen
Hintergrund haben - vielleicht
aber den Standort des Grabes.

Coarct. ist ein abgekürzter Stiel
man, es können im Innern
aber abgekürzt sein, gleich
ist, wenn man einen Coarct.
mit Glaskorn sieht, als wenn
man Coarctation. ist, gibt es,
wenn man einen Coarct. sieht, so
sagt man, als Coarct. eine
Coarctation. sieht. Man muss
nicht nur den zu Coarct. von
den Coarctation und Coarct.
zu den Coarct. ist so Coarct.
Erklärung von einer Coarctation im
Horn als Coarctation und eine ab-
gekürzte Coarct., die Coarct. dazu
sagt, ist, dass Coarctation
ist. In Coarct. ist es.

Leipzigerin, Lektora und Vorleserin des 12. Jahrgangs. Er besuchte nur eine kleine Lektüre des Abis, die auch Vorleser des 11. Jahrg. u. hatten

Wiederholungs- und Programm-
phase steht nicht an der Spitze
des Unterrichts, aber ich finde das
abgrenzung- / trennend einzu-
stellen und nicht an der erst- Ge-
ordnet in der Zeit und nicht die
Voraussetzung und nicht die
Voraussetzung zu sein. Ich finde
nicht notwendig.

The Purple Dragon
Hatchery, Idaho
27. July 1920

Einzelnen! Gerade als ich begann,
am Erfolg meiner Wahl-Loie zu
zweifeln, absparten wir in dieser
Nef. Die Geschwister erzählten

41

geliefert ist. Es bricht nur immer
noch, also fort, daß es die Hof-
lieferant sein. Malheur ausprobierte
den Hof, nur ein Leben zu
führen, das fruchtbar, jung und
sein produziert ist. Es es auch
Nicht, mag, ist, deusult. Es
propagiert, also, es's Land in, dem
Garten zum weißen Flecken, fort
zu einem fruchtbar, ist, einem, oder
bringt nur zum höchsten in
Kaiser, ist, ist. (Fort diesen
Abend sprach ist in, dem, Franc-
noten. Das ist nur ein
Jahre, die ist zum fruchtbarsten
Teil. Ihr Land also, ganz roman-
tisch, zuwende, bis ist, nicht,
das diese Frau, die so ist, nicht
zuwischen, ist, ist, diejenige, und
die Abende, ist, ist, ist, ist, ist,
nicht, ist, nicht, ist, ist, ist, ist,
als

nicht nur auf sein schreckliches Verbrechen
zu geben. Henry Jones, die weiße
Hoffnung von Las Vegas. Vielleicht bin
ich doch nicht würdig, den Ort zu
finden.

An Bord des Dampfers George S. Pilkington
Nord Atlantik
29. Juni 1920

Endlich kann ich mich wieder
meinen Forschungen widmen! Waren
11 wirklich vierzehn Jahr, seit ich
die alte Welt das letzte Mal sah?
Das Große liegt vor mir, Europa wieder
erschikbaar und ich habe ein ganzes
Jahr, um in Ruinen und Bücher-
einen zu stöbern, bis ich wieder
an die Lehrarbeit rufe... in
Princeton! Neue "normale" For-
schungen haben mich Ansehen
erzigt, nun mich an diese hervor-

ein; trotzdem ließ es überall "Hies
kommt Sir Galahad", und "Hab gehört,
Sie waren am Nordpol, am historischen
Weinachtsmann suchen", und "Nehmen Sie
Platz, Jones, wir haben Ihnen etwas Klein
vom Abendessen angesetzt".

Das Letzte kam von Carruthers, der sich
sinnlos noch für ~~die~~ diese kleine
Kolonie in San Francisco rächen will,
wo es Hote von seiner Entdeckung
eines 'echten Agribusiness'-Ursprungs aus
dem 15. Jahrhundert berichtet.
Sicherlich habe ich ihm in Verlegen-
heit gebracht, als ich ihm die
kleine Handschrift unter dem Titel zeigte:
'Hades in Japan'
Und jetzt hat es's nur entwik-
kelt. Auf den Mond mit ihm!
Ich möchte ja unempfindlich gegen
solche Ehre sein, aber ich mußte
sich schon sehr zurückhalten, ihm

Vorsicht Speicher- fresser!

Spiele, so sollte man meinen, zählen zu den unkomplizierteren Programmen: Diskette oder CD ins Laufwerk, möglicherweise noch eine kleine Installation absolvieren, und der Spaß kann beginnen...

Erfahrene PC-Spieler können das Lachen wieder einstellen, Neulinge seien schonend vorbereitet: So glatt geht es leider nicht immer vonstatten. Nicht selten beginnt das wahre Adventure, bevor Sie auch nur ein Byte der Spiels zu Gesicht bekommen haben: Schlüpfen Sie in die Rolle eines erfahrenen Software-Ingenieurs oder Hotline-Beraters und versuchen Sie, die rätselhaften Botschaften aus dem Reich der Speicherverwaltung und Overlay-Ladefehler zu enträtseln. Kommen Sie ihrer wahren Bedeutung auf die Spur und befreien Sie die Startdatei aus den Fallstricken des Treiber- und Programmverhaas. Sollte das bedeuten, daß Sie ihre gut funktionierenden Konfigurationsdateien über den Haufen werfen müssen und anschließend Windows nicht mehr starten können, so betrachten Sie das als zusätzliche Herausforderung. Ohne Fleiß kein Preis, ohne (Angst-) Schweiß kein Spielvergnügen...

Die BESTSELLER GAMES wird sich in loser Folge mit typischen Speicherproblemen und ihrer Lösung befassen, denn die meisten Schwierigkeiten mit Spielprogrammen resultieren aus mangelndem oder falsch konfiguriertem Arbeitsspeicher. Den Anfang macht der wohl häufigste Fall: Die Optimierung der Startdateien *Config.sys* und *Autoexec.bat*, die im Hauptverzeichnis des Bootlaufwerks zu finden sind.

Speicher-Spielchen

Zuständig für die Speicherverwaltung sind die Einträge in der *Config.sys*, die Aufrufe der *Autoexec.bat* sind mitverantwortlich dafür, daß der kostbare Speicher möglichst effektiv genutzt wird. Beginnen wir mit einem typischen Problem, das der Redaktion aus Leserschriften wohlbekannt ist:

Lange tat der PC brav seine Dienste. DOS und Windows waren bereits beim Kauf vorinstalliert, und die Speicherverwaltung war eine Angelegenheit, die sich von selbst erledigte. Eines Tages sollte der Computer ein CD-ROM-Laufwerk bekommen. Auch das war kein Problem, der Einbau schnell erledigt, die Treiber installierte ein mitgeliefertes Programm vollautomatisch. Beim ersten Versuch aber, ein Spiel direkt von der CD zu starten, verabschiedete es sich gleich nach dem Aufruf mit der Meldung „Nicht genügend Arbeitsspeicher“. Und das, obwohl in dem guten Stück 4 MB RAM stecken.

Des Rätsels Lösung ist nicht der fehlende Speicher, sondern die Unfähigkeit von DOS, mit dem teuren RAM richtig umzugehen. Denn als „Arbeitsspeicher“ gelten unter DOS nur die ersten 640 KB des vorhandenen Speichers. Was über diese Grenze hinausgeht, kann nur von speziellen Speicherverwaltungsprogrammen zur Verfügung gestellt werden.

Dazu zählt das MS-DOS-Hilfsprogramm EMM386.EXE. Es erweitert den verfügbaren Arbeitsspeicher, indem es DOS selbst sowie residenten Hilfsprogrammen Speicherbereiche zwischen 640 und 1024 KB zugänglich macht: die sogenannte High Memory Area (HMA) und die Upper Memory Blocks (UMB). Durch das Auslagern oder „Hochladen“ von Hilfsprogrammen in diese Speicherbereiche bleibt der knappe Arbeitsspeicher frei für Anwendungen. Typische Kandidaten für das Hochladen sind Tastatur- und Maus-treiber, aber auch CD-ROM-Treiber und Cacheprogramme. Die Theorie können Sie im DOS-Handbuch vertiefen – zurück zur Praxis.

Im oben geschilderten Fall beanspruchen die CD-ROM-Treiber einen beträchtlichen Teil des Arbeitsspeichers. Das läßt sich mit wenig Aufwand ändern, ohne daß Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk verzichten müssen. Orientieren Sie sich an den folgenden Beispiela-

teien entscheidend sind die ersten beiden Zeilen der Datei *Config.sys*, mit denen Sie DOS anweisen, Zusatzspeicher zur Verfügung zu stellen. Die dritte Zeile bewirkt, daß sich DOS selbst weitgehend in diese Bereiche „zurückzieht“.

Um auch andere Treiber und Programme dorthin zu verfrachten, sollten Sie die Befehle *DEVICEHIGH* und *LOADHIGH* (abgekürzt *LH*) verwenden. Ausnahme: Den Festplatten-cache *SMARTDRV.EXE* können Sie ohne *LH*-Anweisung starten, er lagert sich selbstständig in den hohen Speicherbereich aus, sofern genug davon zur Verfügung steht. Angesichts der vielfältigen Konfigurationsmöglichkeiten eines PCs kann es keine allgemeingültige Startdateien geben; unsere Empfehlungen gehen von einem Standard-Windows-PC mit Maus und CD-ROM-Laufwerk aus. Programmpfade und besonders die Parameter der CD-ROM-Treiber können in Ihrem System ganz anders aussehen, ändern Sie daran bitte nichts. Grundsätzlich sollten Sie vor jeder Bastelei an den Startdateien eine Bootdiskette bereithalten, auf die Sie die alten, funktionierenden Versionen von *CONFIG.SYS* und *AUTOEXEC.BAT* kopieren. Mit Hilfe dieser Diskette können Sie den Rechner wieder in den alten Zustand zurückversetzen, falls er nach Ihren Eingriffen nicht mehr starten sollte. So ausgerüstet, können Sie die Empfehlungen risikolos ausprobieren. Unser Testrechner verfügt mit dieser Konfiguration (MS-DOS 5.0, Windows für Workgroups 3.11) über 631.714 freie Bytes im Arbeitsspeicher.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE
NOEMS
DOS=HIGH,UMB
BUFFERS=10
FILES=40
COUNTRY=049,C:\DOS\COUNTRY.SYS
DEVICEHIGH=C:\DEV\MTMCD.SYS
/D:MSCD001/P:320/I:11/X
```

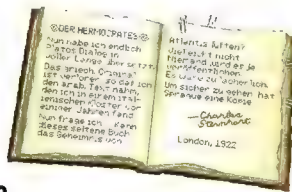
AUTOEXEC.BAT

```
C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE /X
2048 512
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\WINDOWS
SET TEMP=C:\TEMP
LH KEYB GR,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH DOSKEY/INSERT
LH C:\WINDOWS\MOUSE.COM
LH C:\WINDOWS\MSDOEX.EXE /S
/D:MSCD001/M:10
```

Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis

Atlantis: Geschichte oder Mythos?

Indiana Jones, der in seinem Wissensdurst kein Abenteuer scheut, ist wieder unterwegs. Sagenumwobene Schauplätze der Geschichte muß er aufsuchen, um das Schicksal von Atlantis aufzudecken und die geheimnisvollen Kräfte dieser alten Kultur vor dem Mißbrauch durch finstere Agenten zu schützen.



Anno 1939...

Indiana Jones ist Doktor der Archäologie im Barnett College. Sein wissenschaftliches Thema ist die Erforschung der Insel Atlantis, die vor Jahrtausenden im Atlantik verschwunden sein soll. Sein Problem: Feindliche Agenten suchen ebenfalls das Inselreich Atlantis, um die magischen Kräfte der geheimnisvollen Kultur für ihre eigennützigen Zwecke zu nutzen.

Anno 1994

Indiana Jones ist nicht allein – auch heute noch befassen sich Privatleute und Wissenschaftler mit der versunkenen Inselgruppe Atlantis. Der Mythos sagt dieser Kultur geheimnisvolle Macht nach, und diese Annahme zieht bis in die Gegenwart unterschiedlichste Menschen magisch an. Die Insel Atlantis wird bereits im 4. Jh. v. Chr. von Platon, dem griechischen Philosophen aus Athen, in seinen Büchern *Timaios* und *Kritias* erwähnt. Sie soll ursprünglich eine Landbrücke zwischen den Kontinenten Amerika und Europa gewesen und nach einem gewaltigem Vulkanausbruch in den Tiefen des Atlantiks versunken sein.

Platon berief sich dabei auf die Berichte des attischen Dichters und Politikers Solon, der 200 Jahre zuvor (600 v. Chr.) Ägypten besuchte und dort von Atlantis gehört hatte. Ägyptische Priester hatten Solon von einer „wunderbaren und großen Königsmacht“ erzählt, der die Inselbevölkerung und die Bewohner weiterer Inseln untertan waren. Es sei ein kriegerisches Volk gewesen, das jenseits der Straße von Gibraltar gelebt habe, bis es durch „Erdbeben und Überschwemmung“ ausgelöscht wurde.

Indiana Jones hin, Platon her

Ungeachtet des sagenhaften Charakters von Platons Erzählung rätseln viele Zeitgenossen, wie es wohl wirklich war... Manche versuchen – ganz sachlich – zeitgenössische Naturkatastrophen, vor allem Vulkanausbrüche, vergleichbarer Dimension mit Atlantis in Verbindung zu bringen.

Andere ziehen – weniger sachlich – verschiedene Sagen und Legenden der griechischen Mythologie zur Lüftung des Geheimnisses um Atlantis heran. Der Zeitpunkt des Untergangs der Inselgruppe wird auf die wenigen Jahre zwischen 9.000 und 2.000 v. Chr. datiert. Selbst die Kirche fühlt sich vom Mythos angezogen. Es wird – selbstverständlich kontrovers – diskutiert, ob biblische Ereignisse mit dem Untergang von Atlantis in Verbindung zu setzen sind, z. B. die Wolken- oder Feuersäule, die den Israeliten den Weg zeigte bei ihrer Flucht aus der ägyptischen Gefangenschaft (2. Buch Mose). Dann hätte jedoch alles im Mittelmeer stattgefunden.

Indiana Jones scheint solchen Spekulationen jedenfalls schon einen gehörigen Schritt voraus zu

sein. Oder bezweifelt etwa jemand, daß er das untergegangene Inselreich Atlantis finden wird? Immerhin wird er auf seiner Suche von einer gehörigen Portion Idealismus und von gerechtem, gutem Denken getragen, denn er will Mythos und Kultur vor Ausbeutern schützen.



Das Abenteuer

Indiana Jones streift auf seiner Suche nach Atlantis nicht nur Mythos und Historie. Ganz sachlich geht es zu, wenn Indy auf der Suche nach der Statue in den Lagerräumen des Barnett College durch die Decke der Bibliothek fliegt. Auch später – nach der Opening-Session – in der pulsierenden Weltstadt New York muß er sich ganz nüchtern überlegen, wie er den hartnäckigen Türsteher am Theater bequatscht (oder besser gleich umhaut?), um zu seiner Ex-Kollegin und Parapsychologin Sophia Hapgood zu gelangen, die dort einen Vortrag hält.

An einer bestimmten Stelle im Spiel muß Indiana Jones die Entscheidung treffen, wie er überhaupt vorgeht: ob er mit Sophia die abenteuerliche Suche fortsetzen soll (der Team-Weg), ob er mit Einsatz aller Vernunft und genauem Nachdenken allein weitermachen soll (der Puzzle-Weg), oder ob seine Suche mit ein paar deftigen Action-Szenen aufgelockert werden soll (der Aktions-Weg). Alle Wege

führen durch die halbe Welt bis nach Atlantis, gelegentlich überkreuzen sie sich.

Starthilfe

Steigen Sie in Indys Fußstapfen und machen Sie sich auf den Weg. Logische Überlegung, Scharfsinn, Mut und gesunder Menschenverstand sind Eigenschaften, die Sie in diesem Abenteuer nötig haben werden. Verzweifeln Sie nicht, wenn der eingeschlagene Weg zunächst als Sackgasse erscheint oder endlose Gespräche mit irgendwelchen Leuten ergebnislos scheinen. Nach angemessenem Grübeln fällt Ihnen die Lösung (wahrscheinlich) ein.

Dem Spiel liegt neben einer ausführlichen Beschreibung aller Funktionen eine kleine Starthilfe für völlig entnervte Spieler bei. Hier sind der Lösungsweg im Team, also mit Sophia, und einige Tips für den Anfang zu lesen. Aber nur, wenn Sie absolut nicht mehr weiter wissen... *CM*

Kurzinfo

Name:	Indiana Jones 4: Fate of Atlantis
Inhalt:	3D-Adventure-Spiel
Bestellnummer:	RG-303
Preis:	DM 49,90
Systemanforderungen:	

Komplett- lösung



Gewiß, Rätsel gehören zu jedem Adventure, und wenn sich ein Spiel an einem Abend durchspielen läßt, hat es seinen Zweck verfehlt. Andererseits aber ist die Phantasie eines mehr oder weniger erleuchteten Programmierers nicht immer nachvollziehbar, und nicht jeder Anfänger weiß auf Anhieb, worauf er zu achten hat und was er tunlichst vermeiden sollte. Wer kundige Bekannte anrufen kann, ist fein raus; allerdings sollen schon Freundschaften an späten Anrufen zerbrochen sein, denn derartige Probleme stellen sich grundsätzlich zu nachtschlafender Zeit – dabei würde ein Blick ins

Lösungsheft genügen. Die Komplettlösung der Firma CPS Heidak hilft Ihnen aus jeder Patsche, und wer es sich ganz einfach machen will, der kann den Lösungsweg Schritt für Schritt nachvollziehen. Machen Sie die Probe aufs Exempel: die in diesem Heft abgedruckte Lösung zu THE LAST CRUSADE stammt aus der gleichen Reihe und entspricht dem gleichen hohen Standard des CPS-Verlags. Jede Lösung aus dem Hause CPS beschreibt einen tatsächlich gespielten Lösungsweg, ergänzt durch einen dokumentierten Satz Lagepläne. Die Lösung zu THE FATE OF ATLANTIS können Sie gleich mitbestellen. Weitere CPS-Superclassics sind im Fachhandel erhältlich.

Kurzinfo

Name:	Komplettlösung zu THE FATE OF ATLANTIS
Inhalt:	Vollständiger Lösungsweg mit Lageplänen
Bestellnummer:	RG-900
Preis:	DM 17,95



Big Sea

... Stadtfürst sein dagegen sehr

Als Fürst durch die Stadt spazieren, auf eigener Scholle Güter produzieren, einen Goldsack im Keller wissen, eine Burg sein eigen nennen, via Handelsschiff durch die Weltmeere segeln und an fremden Ufern landen, das könnte so manchem auch heute noch Spaß machen!

Die Zeiten ändern sich...

In diesem Abenteuer übernehmen Sie die Rolle eines Stadtfürsten. Leider gab es aber zu jeder Zeit der Weltgeschichte Diebe, Hehler, Neider und lästige Widrigkeiten zuhauf, die das Leben zur Herausforderung werden lassen. Ihr Vermögen ist geschrumpft, nur noch ein Schiff mit unmotivierter Crew findet sich am Anlegeplatz. Ihr letzter eigener Immobilienbesitz präsentiert sich in Gestalt einer mickrigen Burg, und von Ihrem Ackerland sind auch nur einige lumpige Hektar geblieben. Das wenige Übriggebliebene muß zudem auch noch gegen mißgünstige Zeitgenossen verteidigt werden.

Neu beginnen

Bei dieser Ausgangslage heißt es, die Ärmel hochkrepeln und neu beginnen. Ihre Aufgabe besteht darin, Besitz und Ansehen wieder auf Vordermann zu bringen.

Je nach Mitspieleranzahl (maximal vier, jeder erhält einen Auftrag) erobern Sie bestimmte Städte oder ein ganzes Reich. Wer Ihr Hauptgegner ist, erfahren Sie von Ihrem PC. Sind alle Optionen im Titelschirm und vor allem der Schwierigkeitsgrad eingegeben, den Sie sich zutrauen, gelangen Sie per Mausklick in die Stadt. Ebenfalls per Mausklick erreichen Sie die verschiedenen Örtlichkeiten, die Schauplätze Ihres Schaffens. Schauen Sie sich am besten erst einmal alles an, und überlegen Sie sich dann, wie Sie vorgehen möchten.



Ohne Moos nichts los

Das Leben und die Umsetzung Ihrer Ziele ist vor allen Dingen teuer, Sie werden also eine Menge Geld verdienen müssen. Soviel soll verraten werden: Ohne vernünftige Truppen kein Sieg! Bares ist also vor allem wichtig, um Soldaten anzuheuern und zu bezahlen. Diese haben – je nach Stärke – ihren Preis. Es müssen also Handelsgüter, Kaffee, Fleisch, Wein, Gewürze und Bananen, erwirtschaftet werden, die Sie wieder verkaufen können. Noch ein Tip: Es muß nicht jede Mark verdient sein, Ackerland können Sie auch einmal von einem Feind stibitzen!

Haben Sie fruchtbares Land zur Verfügung, bestimmen Sie, was angebaut werden soll, und die Produktion beginnt. Sie widmen sich nun ganz dem Handel. Ein Schiff muß in der Stadt liegen, in der die Waren produziert werden, und ein Warenlager am Hafen zur Verfügung stehen. Das Verladen der Ware und den Handel erledigen Sie selbst. Da es noch keine Verbindung durch den Äther gibt, müssen Sie viel reisen. Sie können einen Reisedrachen benutzen, aber dieser ist teuer, und zumindest am Anfang sollten Sie Ihre Börse im Auge behalten. Billiger ist es, mit den eigenen Schiffen mitzureisen. Das ist auf jeden Fall abenteuerlicher, zumal Stürme oder Fluten, der Verlust der Crew, Piratenüberfälle und ähnliches an der Tagesordnung sind. Unterwegs treffen Sie wahrscheinlich gute und böse Zauberer. Gelingt es Ihnen, einen guten Zauberer auf Ihr Schiff zu komplimentieren, wird er in einer Ihrer Städte die Truppen motivieren und stärken. Ihre Armee besteht übrigens aus einer illustren Schar: Drachenreiter, Bogenschützen, Musketiere, Ritter und Leibwächter. Diese können Sie beliebig, aber sinnvoll einteilen, dort, wo Not am starken Mann ist. Neben kaufmännischem Gespür ist also auch strategisches Handeln gefragt.

Und wenn das Geld ausgeht? Lassen Sie den Kopf nicht sinken, und denken Sie an den „amerikanischen Traum“: Verdingen Sie sich eine Weile als Kellner oder Drachepfleger, und es wird wieder Auftrieb geben.

Kurzinfo

Name:	Big Sea
Inhalt:	Handel- und Strategie
Bestellnummer:	RG-310
Preis:	DM 59,90
Systemanforderungen:	 

Merchant Prince

Einfluß, Macht und Geld gewinnen

Das könnte uns auch heutzutage gefallen! Der gute Onkel Niccolo, Gott hab' ihn selig, hinterläßt seinem Neffen ein anscheinliches Sümmchen und eine Karte der bis zum 14. Jahrhundert bekannten Welt mit dem letzten Wunsch, er möge Reichtum und Ansehen der eigenen Familie mehren und stärken.

Das zuweilen undurchsichtige, engmaschige Netz von Handel und Verkehr, Politik und Macht ist die Basis dieses Spiels. Es wird für alle spannend sein, die Interesse an wirtschaftlichen Zusammenhängen haben, die kaufmännische Fähigkeiten besitzen oder ausbauen wollen, oder die ein „training on the job“ spielerisch vorbereiten möchten.

Das Besondere dieses Spiels ist zunächst die Zeit bzw. der Zeitraum. Zweihundert Jahre, das 14. und 15. Jahrhundert, hat man Gelegenheit, den Wunsch Onkel Niccolos zu erfüllen. In der frühen Renaissance galten selbstverständlich ganz andere Voraussetzungen für den Handel. Andere „rules of trade“ waren Maßstab, andere Transportwege und -zeiten mußten in Kauf genommen werden, andere Güter kamen zu Markte. Vor allem gab es auch eine vom Klerus stark beeinflusste Politik in einer noch nicht ganz entdeckten Welt. Abenteuerlich geht es dann schließlich zu, wenn Seeräuber ins Spiel kommen.

Der Ausgangspunkt ist Venedig, damals ein Zentrum der handeltreibenden Welt. Sie haben die Aufgabe, komplexe Handelsbeziehungen überall in der Welt aufzubauen, und MERCHANT PRINCE hält, was es ankündigt: Mit- und Gegenspieler, Freunde und Verräter, Diebe und andere Geldgierige kreuzen Ihren Weg. Sie werden mit Ihnen streiten oder kooperieren, und zwar auf allen Ebenen: finanziell,

politisch, religiös, militärisch, und wenn es sein muß auch kriminell. Alle werden an Ihrem Reichtum nagen wollen, und Ihr Hauptziel ist es, ihn zu schützen und zu mehren.

Diese Vielfalt läßt schon ahnen, daß das Spiel nicht wie der Inhalt „eines Krämerladens vor dem Bauch“ zu überblicken ist.

Vor dem Start wählen Sie für bis zu drei Mitspieler (Freiplätze übernimmt der PC) einen Schwierigkeitsgrad aus, dadurch wird die Höhe des Kapitals und die Art der Ausstattung bestimmt. Als dann hat man die Wahl zwischen einer historischen oder einer fiktiven Landkarte und der Anzahl der Spieljahre. Dann geht es los. Von Venedig aus schicken Sie nun ein Schiff in die noch unbekannte Welt. Bei jedem Zug, den Ihre Mitspieler machen, wird ein Stück der Weltkarte mehr preisgegeben. Entdecken Sie einen Hafen, können Sie versuchen, den Handel zu beginnen. Das Be- und Entladen der Güter übernehmen Sie mittels eines speziellen Menüs. Mit dem erwirtschafteten Geld kaufen Sie neue Ware, um noch mehr Geld zu verdienen. Das ganze Spiel ist in englischer Sprache, aber – um es positiv zu betrachten – glücklicherweise nicht im damals üblichen Latein.

Und dann? Alles ist denkbar, wie im realen Leben. Sie können sich größere Schiffe kaufen, Flotten oder Armeen zusammenstellen und Piraten jagen. Oder die venezianischen Senatoren bestechen und einige Kardinäle für sich arbeiten lassen. Sie können auch einen Kopfgänger engagieren, um gefährliche Konkurrenten ausschalten zu lassen. Aber auf jeden Fall müssen Sie immer wieder Geld verdienen.

Das klingt alles sehr kompliziert? Nun ja, ein internationales Handelsimperium fällt niemandem in den Schoß. Ein Tip: Wenn man zum erstenmal spielt, ist es ratsam, zunächst das im (deutschen) Handbuch detailliert beschriebene Übungsspiel (START NEW) anzuwählen. Hier lernt man schon einiges, zum Beispiel über die Funktionen der Bauten in Venedig, den Preis der Ware, sie einzukaufen, zu bezahlen und einzuschiffen, sich gegen Piraten zu schützen, in den nächsten Hafen einzulaufen und die Ware an den Mann zu bringen.

CM

Kurzinfo

Name:	Merchant Prince
Inhalt:	Strategiespiel
Bestellnummer:	RG-278
Preis:	39,90
Systemanforderungen:	



Pirates! Gold

Freibeuter der Meere

Engländer, Spanier, Franzosen und Holländer teilten zu Zeiten, als Piraten die Weltmeere noch unsicher – oder spannend? – machten, die Kontrolle der Seemacht unter sich auf. Wählen Sie eine dieser vier Nationalitäten und schaukeln Sie durch salzige Gewässer, Holzbein, Augenklappe und ein krächzender Papagei sind mit von der Partie.

Darum geht es

Während Sie das Spiel installieren (auf nicht weniger als 20 MB Ihrer Festplatte!), haben Sie – nur unterbrochen von der Aufforderung zum Diskettenwechsel – erst einmal genügend Zeit, sich auf eine Karriere als Kapitän einzustimmen und einen geeigneten Plan dafür zu schmieden. Bei diesem Klassiker geht es nämlich ganz klassisch zu: zuerst eine Menge Einfluß gewinnen, viel Geld und andere materielle Werte sammeln, dann mit etwas Glück eine Braut anheuern, um schließlich als Pensionär – auf einer Parkbank in der Stadt (!) – beschaulich den eigenen Lebensweg Revue passieren zu lassen. Wenn Sie mit dem erworbenen Wohlstand, dem Erfolg (oder vielleicht der Braut?) nicht zufrieden sind, können Sie

(weniger lebensnah) wieder ins Berufsleben einsteigen. Möglicherweise sind die „Versuchs-Ruhestände“ eine Möglichkeit, hinter die letzten Geheimnisse dieses Spiels zu gelangen.

Die Ausgangslage

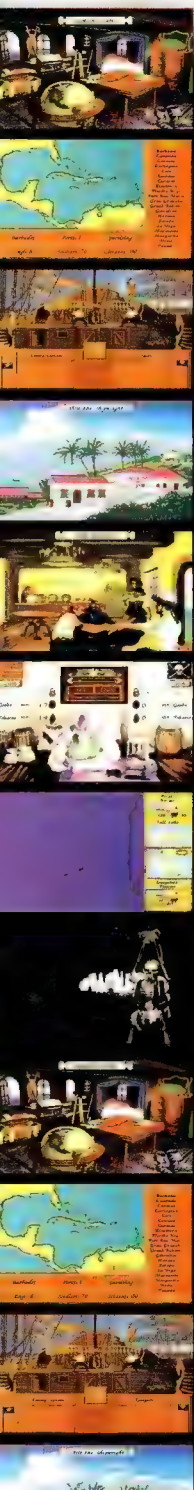
Ist schließlich das Hauptmenü zu sehen, wählen Sie unter den Menüpunkten **EINE NEUE KARRIERE STARTEN**, **EIN BEGONNENES SPIEL WEITERFÜHREN** oder **AN BERÜHMTEN EXPEDITIONEN TEILNEHMEN**. Anfängern kann man empfehlen, eine eigene Karriere zu starten.

Alsdann erscheint ein Bildschirm, der Ihnen die Auswahl einer Zeitspanne zwischen 1560 und 1680 anbietet. Das Handbuch empfiehlt Einsteigern „The Buccaneer Heroes – 1660“. Okay, dann ist gottlob der 30-jährige Krieg schon vorbei.

Jetzt wählen Sie eine Nationalität, mit der Sie sich identifizieren können. Hier helfen Geschichtskennntnisse weiter. Wählen Sie beispielsweise „Engländer“, ist nicht nur festgelegt, wo Sie starten und welche Schiffe Ihnen anvertraut werden, sondern auch, daß die Spanier Ihre Erzfeinde sind. Sollten Sie bereits im Jahre 1560 Ihre Piratenkarriere starten wollen, steht die holländische Nationalität nicht zur Verfügung, sie war nämlich zu der Zeit noch dem spanischen Königreich einverleibt. Die folgende Auswahl spezieller Fähigkeiten ist ausschlaggebend für die Bereiche Kampf, Navigation, Waffenarsenal, Weisheit, Charme und Medizin. Bestimmen Sie nun noch den Schwierigkeitsgrad. *Apprentice* ist am Anfang sinnvoll, dann erhalten Sie hilfreiche Informationen, beispielsweise, in wessen Wä- sern Sie segeln.

Erster Streich: Ein Duell überleben

Die Szene wechselt zu einem der wichtigsten Ereignisse im Piratenleben: Sie müssen sich duellieren und werden – wenn Sie gut genug sind – sozusagen „zum Pirat geschlagen“. Das Handbuch gibt umfangreichen Aufschluß über die Auswahl der Säbel und die Richtlinien des Fechtens. So ausgebildet geht es dann endlich los. Am besten – per Mauseklick – erst einmal in die Kniepe der Stadt.



Wege zum Erfolg

Ausgangsort ist die Stadt, deren Kneipe Sie nun vielleicht schon kennen, am Horizont liegt Ihr Schiff im Hafen. Vermögend werden Sie, indem Sie mit diesem Schiff in die Welt segeln und gut organisierte Beutezüge auf andere, reich beladene Schiffe unternehmen. Ruhm erlangen Sie mit Unterstützung des Landes Ihrer Nationalität und durch die kontinuierliche Mehrung Ihres Reichtums.



Aber auch zu Lande können Sie Ihr Piratenunwesen treiben. Das Plündern von Städten oder die Freigabe von Gefangenen gegen Lösegeld garantieren auch ganz ansehnliche Sümmchen. Sollte Ihnen nach anstrengenden Jahren einmal nach einer Schaffenspause zumute sein, lassen Sie Ihre Seeleute doch derweil für Sie nach Gold graben. Körperliche Arbeit befreit von häßlichen Gedanken an Meuterei oder ähnliches.

Die Technik im Spiel

Die Grafik wirkt teilweise so nostalgisch wie das Thema, die Piraterie. Oft genug aber überzeugen liebevolle Details, gute Soundeffekte und historische Genauigkeit. Die „Mann-zu-Mann-Gefechte“ bedürfen der Übung, denn Angriff und Rückzug werden schrittweise per Maus oder Tastatur ausgeführt. Mancher PC-Spieler ist mittlerweile schon an den – auf Knopfdruck – selbständig kämpfenden Helden gewöhnt. Aber dies muß keineswegs ein Nachteil sein. Die Seeschlachten, also Schiffe gegen Schiffe, sind dafür sehr lustig anzusehen, wenn Sie erst einmal herausbekommen haben, wie es funktioniert. Solange schippern Sie nämlich als winziges Schiffchen in einem großen blauen Meer.

Kurzinfo

Name: Pirates! Gold
Inhalt: Handelssimulation und Strategie
Bestellnummer: RG-285
Preis: DM 49,90
Systemanforderungen:

Harrier Assault

Reif für die Insel?

Die UNO ruft, und wenn alle noch zaudern, sind die Amerikaner schon am Ort des Geschehens. Für Freunde amerikanischer Militär-Einsätze geht es diesmal auf eine Insel in den Indischen Ozean, die 1975 von Indonesien annektiert wurde: Ost-Timor

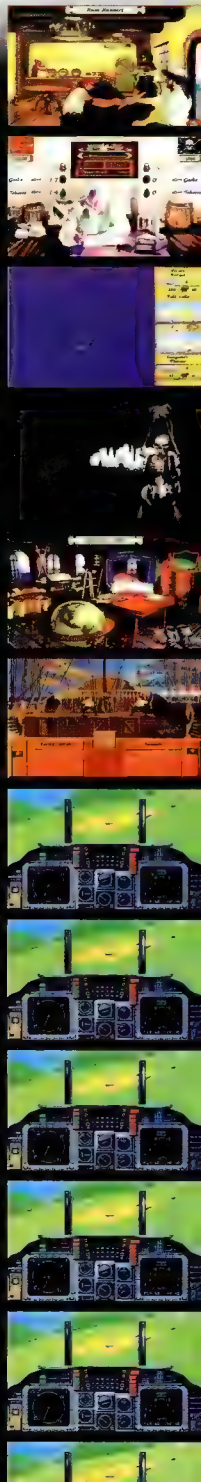
Wer nicht mehr nur – wie in vielen Flugsimulationen – brav die Befehle anderer ausführen möchte und danach lechzt, das Kommando auch einmal selbst in die Hand zu nehmen, für den wird dieses PC-Spiel, Flugsimulation und Strategiespiel in einem, interessant sein.

Als Kommandeur übernehmen Sie die Leitung der Operation „Ocean Saber“, und führen strategische

und taktische Einsätze Ihrer gesamten Einheit gegen den gut bewaffneten und zahlenmäßig überlegenen Gegner. Die „Rapid Deployment Force“ (Schnelle Eingreiftruppe) besteht aus Sturmangriff- und Landungsbooten, Geleitschutz für Kriegsschiffe, Versorgungsschiffen, Hubschraubern und einem Geschwader von Kampfflugzeugen. Als Pilot des AV-8B Harrier Assault steht Ihnen ein Senkrechstarter mit in der Tat atemberaubenden Eigenschaften zur Verfügung. Wenn Ihnen die Aufgabe der Kommandatur zu gefährlich oder zu anstrengend erscheint, bleibt die Möglichkeit, dem Computer zeitweilig die Leitung zu übertragen. Nach Auskunft des (deutschen!) Handbuchs ist der PC allerdings ein lausiger Stratege, und seine Minuspunkte gehen auf Ihr Konto. Wenn Sie also gewinnen wollen, müssen Sie entweder ein Super-Pilot sein oder dem PC nicht zu oft die Führung überlassen. CM

Kurzinfo

Name: AV-8B Harrier Assault
Inhalt: Flugsimulation und Strategie
Bestellnummer: RG-313
Preis: DM 49,90
Systemanforderungen:



Airbus

A320

USA Edition

Topgun im Airbus?

Tom Cruise – Held vieler Topgun-Episoden – kann man sich als Captain eines Airbus schlecht vorstellen. Der A320 ist eben kein F16-Fighter und die Lufthansa bietet – gottseidank – keine Jobs für tatendurstige Abenteurer. Verlangt sind vielmehr Umsicht, eine optimale Streckenplanung und solide Arbeit im Cockpit. Wer lieber den Geist als die Nerven strapaziert, ist mit diesem Flugsimulator also bestens bedient.

Das Programm-Paket

Dank der deutschen Anleitung ist die Installation kein Problem. Das Programm kann sogar von der Diskette aus, also ohne Benutzung der Festplatte gespielt werden. Es folgt als erste Flugstunde ein kurzer Rundflug über Los Angeles, der in der deutschen Anleitung Schritt für Schritt erklärt wird. Für alle weiteren Unternehmen sind Sie allerdings auf die englischsprachigen Handbücher und Karten angewiesen. Die USA Edition des A320 Simulators enthält originale Luftverkehrskarten der gesamten USA und des südlichen Kanada mit den Positionen und Frequenzen aller Funkfeuer und Kontrollen. Außerdem finden Sie genaue Angaben zur geographischen Lage sämtlicher Verkehrsflughäfen der USA samt deren Einrichtungen zum Instrumenten-Landeanflug.

Wegen der bekannten Unterschiede zwischen amerikanischen und deutschen Keyboards sind nicht alle Tastaturbelegungen im amerikanischen Handbuch auf europäische Computer übertragbar, und leider ist auch die deutsche Anleitung in diesem Punkt nicht immer korrekt: Die Peilung der Navigationsinstrumente wird mit den Tasten X und Y (Instrument NAV1) beziehungsweise SHIFT RECHTS und ALT (Instrument NAV2) gestellt.

Der Airbus A320

Bekanntermaßen ist der Airbus gespickt mit elektronischen Flughilfen, die dem Piloten das Leben erleichtern: Zwei unabhängige Navigationsinstrumente peilen verschiedene Radio-Bojen an und informieren Sie bei jedem Wetter über Kursabweichungen, wenn Sie den Autopilot nicht gleich automatisch steuern lassen wollen. Im Handbetrieb verhindert die elektronische Flughilfe selbstmörderische Flugmanöver (natürlich nur, wenn sie eingeschaltet ist), und auch die Fluggeschwindigkeit kann auf Wunsch automatisch konstant gehalten werden. Per Instrumenten-Landung gelingt sogar das Landen auf vielen Flughäfen teilweise oder vollständig automatisch. Natürlich können Sie auch alle Funktionen „von Hand“ bedienen. Dann wird das Fliegen allerdings schnell zum Abenteuer, denn der Airbus ist eine ziemlich große und träge Kiste, die nicht jeden Pilotenfehler verzeiht.



Das Leben als Pilot

Der eigentliche Reiz des Simulators erschließt sich dann, wenn Sie wirklich in die Rolle des verantwortlichen Lufthansa-Piloten schlüpfen. Denn dann müssen Sie Ihre Luftkarten studieren und scharf überlegen, auf welcher Route Sie Ihr Ziel am besten erreichen können. Sie bestimmen, ob Sie sich an die offiziellen Luftstraßen halten wollen, welche Funkfeuer Sie anpeilen wollen und wieviel Kerosin getankt wird. Alles in allem eine ziemlich knifflige Arbeit und eine große Verantwortung. Zum Glück können Sie Übungsflüge ohne Passagiere machen...


Ihre Karriere bei der Lufthansa

Sie beginnen als „Student Pilot“. Sobald Sie sich nach einigen Trainingsflügen sicher genug fühlen, können Sie mit dem aktiven Dienst beginnen. Nun erhalten Sie Ihr persönliches Logbuch, in dem alle Flüge und Ihre Leistungen festgehalten werden. Ihr Arbeitgeber Lufthansa stellt hohe Anforderungen: Flugmanöver, die zu Beschwerden der Passagiere führen könnten (zum Beispiel zu steile Sinkflüge oder zu scharfe Kurven) führen ebenso zu Minuspunkten wie Verspätungen oder gar Irrflüge. Auch an die Umwelt (und ans Geld) müssen Sie denken: Weil überschüssiger Treibstoff aus Sicherheitsgründen vor der Landung abgelassen werden muß, wird eine allzu großzügige Kerosinreserve mit Punktabzug bestraft. Wenn Ihnen allerdings der Sprit schon vor dem Ziel ausgeht, dürfte Ihnen die Degradierung ziemlich sicher sein, auch wenn Sie den Vogel noch irgendwo landen sollten.

Fast wie im richtigen Leben verlangt die Lufthansa vor einer Beförderung Flugerfahrung, das heißt eine bestimmte Mindestzahl von Flügen ohne große Punktabzüge, sowie einen Prüfungsflug, bei dem noch strengere Maßstäbe an Ihre Leistungen gelegt werden. Nur wer keine Fehler macht, kann es bis zum Kapitän oder gar Chefpilot bringen. Der Weg nach oben ist allerdings steil. Wie beim Fliegen, so geht es auch mit der Karriere schneller abwärts als hinauf.

Immerhin: Als Chief-Pilot werden Sie auch im echten Airbus zurechtkommen, wenn der Pilot unterwegs plötzlich ausfallen sollte...

Kurzinfo

Name:	Airbus 320 – USA Edition
Inhalt:	Ziviler Flugsimulator
Bestellnummer:	RG-230
Preis:	DM 68,80
Systemanforderungen:	

Air Warrior SVGA



Spitfire contra Focke-Wulf

Sicher im heimischen Sessel sitzend die legendären Fliegerduelle der Luftschlacht um England „live“ zu erleben, hat seinen besonderen Reiz. Denn die Oldtimer-Flugzeuge mußten noch ohne elektronische Flughilfen auskommen, und in ihre Technik kann sich auch ein Nicht-Fliegeningenieur hineinsetzen. Außerdem findet keine der verfügbaren Bordwaffen selber ihr Ziel, so daß fliegerisches Geschick und taktische Finesse zu ihrem Recht kommen. Aber AIR WARRIOR bietet noch viel mehr...

Das Programm



AIR WARRIOR ist eine Luftkampf-Simulation, die keine Wünsche offen läßt. Sie können in Europa oder über pazifischen Gewässern fliegen. In jedem Fall haben Sie die Auswahl zwischen drei Ländern mit ihren Flugplätzen oder Flugzeugträgern. Das Programm stellt zehn verschiedene Jagdflugzeuge mit ihren jeweiligen Stärken und Schwächen zur Verfügung, dazu kommen fünf Bomber, Panzer und Flugabwehr-Geschütze. Sie können allein spielen und einfache Erkundungsflüge machen oder sich im Luftkampf mit bis zu vier Gegnern messen. Sie können Bomber abfangen oder eskortieren, gegnerische Flugplätze erobern oder zerstören, und Sie können sich bei Ihren Missionen von computergesteuerten Kameraden (Wingmen) unterstützen lassen.

Eine variable Realismus-Einstellung erlaubt verschiedene Schwierigkeitsgrade, indem Sie den Zeitlauf verlangsamen, die Reaktionen Ihres Flugzeugs etwas gutmütiger gestalten und Munitionsreserven erhöhen können. Auch gegen die Wirkungen extremer Beschleunigungen und (in gewissen Grenzen) gegen feindlichen Beschuß können Sie sich immunisieren. Wahre Köhner spielen natürlich bei voller Realismus-Einstellung. Sie werden dann allerdings sehr schnell lernen, warum die Lebenserwartung eines Jagdpiloten im Ernstfall recht niedrig ist.



Fliegen lernen

Das Fliegen der alten Jagdbomber in AIR WARRIOR ist kein Kinderspiel. Die Maschinen reagieren in extremen Situationen recht unberechenbar, sie verfügen über begrenzte Reserven an Schub, und sie sind (zumindest bei echter Einstellung des Realismuswertes) sehr verwundbar.

Auch die Steuerung am PC bedarf einiger Gewöhnung. Mit Flightstick oder Thrust Master haben Sie es zwar etwas leichter als mit der Maus, dennoch müssen Sie in jedem Fall recht viele Optionen mit der Tastatur wählen, und das kostet Ungeübte wertvolle Zeit. Wie im richtigen Leben müssen Sie bei AIR WARRIOR alles im Auge und im Griff behalten: Die Einstellung der Klappen und Ruder, Motorleistung, Radar, Rundumsicht, Flughöhe (das Flugzeug reagiert in großen Höhen anders, das liegt am Luftdruck), Zielsystem usw.





Sehr hilfreich ist die Geschützkamera, mit der Sie Ihre Aktionen festhalten und speichern können. Dies ist der beste Weg zu lernen, was Sie im Kampf falsch gemacht haben.

Für Cracks: Die Hauptarena

Seinen ganzen Reiz entfaltet das Spiel aber erst, wenn Sie es „online“ per Modem spielen (empfohlene Baudrate mindestens 2400) und gegen „echte“ Gegner antreten. Weltweit tobt ein ständiger Luftkampf in den Telefonnetzen: AIR WARRIOR ist online zugänglich in Amerika und in vielen europäischen Ländern von Gibraltar bis Finnland. Wenn Sie ein guter Flieger sind (und über etwas Kleingeld verfügen): Wählen Sie sich per Modem in die Hauptarena, suchen Sie sich ein Flugzeug aus oder werden Sie Mitglied einer Bomberbesatzung. Nehmen Sie teil an großen Feldzügen oder kleineren taktischen Engagements. Die AIR WARRIOR-Fangemeinde freut sich immer über einen Neuzugang.

CM

Kurzinfo

Name:	Air Warrior SVGA
Inhalt:	Flugsimulation
Bestellnummer:	RG-181 (3,5 Zoll-Disketten) RG-254 (CD-ROM)
Preis:	DM 69,90 (beide Versionen)
Systemanforderungen:	    (CD-ROM)

Legends of Valour

Werwolfleber in Aspik

Mitteldorf ist eine idyllische Stadt an den Hängen der Vulkaninsel Wolfsbrut. Die Aussichten für junge Abenteurer, Geld und Ruhm zu finden, scheinen grenzenlos. In der Stadt pulsiert das Leben in Gaststätten, Pensionen und Geschäften. Die Bewohner pflegen jedoch merkwürdige Gebräuche und Rituale...

Die Hauptrolle übernehmen

In diesem Rollenspielabenteuer spielen Sie mit! In der Packung befindet sich bereits ein Brief an Sie. Cousin Sven sitzt offenbar in der Tinte, und Sie werden ihn in Mitteldorf suchen. Um sich ein Bild zu machen, was zur Zeit in der Stadt los ist, erhalten Sie die „Mitteldorf Post“ und zur besseren Orientierung auch einen Stadtplan. Betrachten Sie die Installation als „Reise nach Mitteldorf“, und schon befinden Sie sich vor den Toren der Stadt.

Eine philosophische Frage

Sie werden den Helden schaffen, den Sie in diesem Spiel spielen möchten, quasi Ihr Alter Ego. Fragen Sie sich also ernsthaft „Wer bin ich?“, und wählen Sie dann den Menüpunkt SPIELFIGUR ERSCHAFFEN.

Bevorzugen Sie eine Frauenrolle oder eine Männerrolle? Sind Sie Mensch, Zwerg oder Elfe? Oben rechts im Bildschirm sehen Sie Ihr Portrait und eine Steinmaske. Treffen Sie eine Wahl, klicken Sie dann auf die Gesichtszüge der Maske, und Ihr Konterfei verändert sich nach Ihren Wünschen.



Übrigens könnte Ihr Bild hier tatsächlich zu sehen sein! Wenn Sie die grüne Karte (im Karton) ausfüllen und ein Paßfoto verschicken, erhalten Sie gegen Gebühr eine Diskette und eine Installationsanweisung, um Ihr Bild in die Auswahl aufzunehmen.

Die Werte der vier Eckdaten Ihres Charakters werden zufällig zusammengestellt. Wer damit gar nicht zufrieden ist, klickt mit der Maus auf Ende und startet neu. Eine Hilfe: Die Werte für den Mensch sind ausgewogen, Elfen sind klüger und schneller, Zwerge gesund und stark.

Im nun folgenden Bildschirm sehen Sie Ihr Heimatdorf. Sie erfahren den Namen und Beruf des Vaters und tippen für sich selbst einen Namen ein. Ein passendes Equipment können Sie sich ebenfalls zusammenstellen, gegen Bares natürlich. Wenn Ihnen die Ausstattung angemessen erscheint, klicken Sie in den Horizont über Ihrem Heimatdorf und beenden das Untermenü der Option SPIELFIGUR ERSCHAFFEN.



gewöhnungsbedürftig, stärkt aber Leib und Seele. Wer müde durch die Straßen läuft, ist möglicherweise so schlapp, daß ihn jede Oma umhaut. Eine Mütze voll Schlaf in einer Herberge ist also angebracht.

Ausgeruht können Sie sich dann auf Erkundung durch die Stadt begeben. Die Bürger von Mitteldorf sind gesprächig, wenn auch die Antworten eher knapp und dümmlich wirken. Mancher fühlt sich sogar plump angequasselt, also ist es auch an der Zeit, sich ein paar Gedanken zur Selbstverteidigung zu machen. Ebenso wichtig ist die Überlegung, wie man an einen einigermaßen lukrativen Job herankommt. Die eigene Börse ist nämlich schnell leer, wenn nichts dazu verdient wird. Vergessen Sie nicht, daß Sie für jedes Teil Ihrer Ausrüstung, für jedes Essen und für jedes Getränk bezahlen müssen.

Erste Überlebensregeln

In Mitteldorf herrschen noch Recht und Ordnung, die „Stadtwerke“ sorgt dafür, daß es auch so bleibt. Jeder, der sich einfallen läßt, dagegen zu handeln, erhält einen herben Rüffel. Außerdem mag die Stadtwerke keine Taugenichtse, Landstreicher oder überhaupt Fremde. In eine dieser Schubladen wird man Sie wahrscheinlich immer stecken. Bringen Sie also die Wachen nicht gegen sich auf und sehen Sie zu, daß Sie nicht sofort an Hunger oder Durst sterben. Achten Sie auf stumpfe Gegenstände, meiden Sie Vampirbisse und Steuervergehen.

In Mitteldorf

Trotz aller edlen Ziele, die Sie nach Mitteldorf geführt haben, sollten Sie die Grundbedürfnisse und den Zustand Ihrer Spielfigur immer im Auge zu behalten. Auch Helden sind manchmal müde...

Stellt sich also Hunger, Durst oder Müdigkeit ein, liegt der Gedanke nahe, in eine Kneipe oder Gaststätte zu gehen und vielleicht ein Zombiesüppchen und Werwolfleber in Aspek zu bestellen. Das klingt

Der offizielle Reiseführer

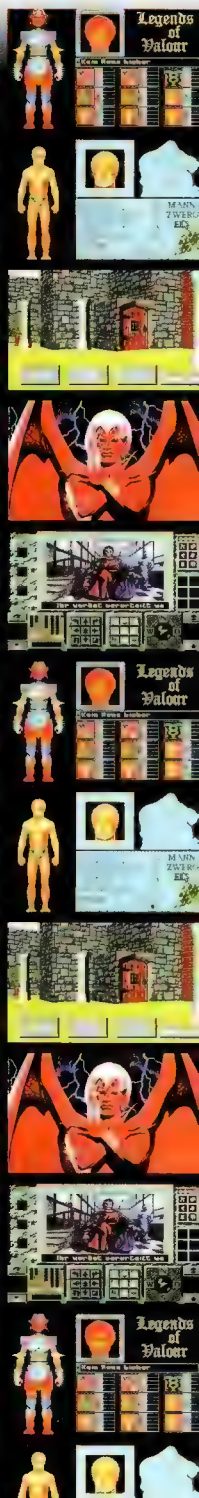
Es sieht also so aus, als müßte man sich für längere Zeit in Mitteldorf einrichten, um den verschwundenen Cousin zu finden. Der offizielle Reiseführer, der in Form eines detaillierten, deutschen Handbuchs des Spiel (das Spiel ist ebenfalls komplett in deutscher Sprache) beiliegt, leistet hervorragende Dienste. Hier erfahren Sie Elementares zu günstigen Unterkünften, preiswerter Verpflegung und gemütlichen Kneipen.

Sie finden zudem Unterstützung bei der Suche nach einem Job, Verhaltensregeln für die Mitgliedschaft in Gilden und ähnlichem sowie gute Tips, sollten Sie von der Stadtwerke vor Gericht geschleppt werden. Es wird nicht allzu lange dauern, und Sie müssen sich wegen Herumschnüffelei, Trunkenheit oder Ruhestörung verantworten.

CM

Kurzinfo

Name: Legends of Valour
Inhalt: Rollenspiel
Bestellnummer: RG-168
Preis: DM 49,90
Systemanforderungen:



Quarter Pole

Eine Nasenlänge voraus

Herrliche Vollblüter in der Bahn und (oft) blaues Blut auf den Tribünen! Pferderennsport ist edel und zieht schon seit jeher ein spezielles Publikum an. Die einen sitzen mit Feldstechern und großen Hüten in den Rängen, die anderen haben den letzten Groschen auf den Außenseiter gewettet und blinzeln durch den Zaun.

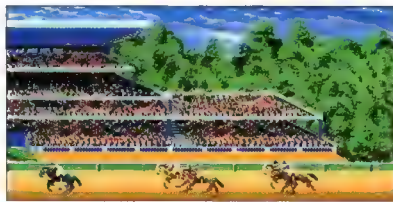
Wenn Ihnen diese Gesellschaft und die Atmosphäre auf Rennplätzen gefällt, dann wird Ihnen auch dieses Abenteuerspiel gefallen. Hier können Sie sich auf drei Arten in die Welt der großen Galopprennen einklinken: Entweder Sie werden Rennstallbesitzer, oder Sie wetten, oder Sie tun beides. Wenn Sie mit Pferden und Rennen vertraut sind, wird Sie die wirklichkeitsgetreue Programmierung erfreuen, wenn Sie ohne bereits erworbenen Sachverstand spielen möchten, dann bringt die Option *Der heiße Draht: Wie man einen Tag auf der Rennbahn genießt* bereits Abhilfe. Hier erfahren Sie einiges zum Rennsport und seinen Regeln.

Am Start

QUARTER POLE ist sehr bedienerfreundlich. Nach erfolgreicher Installation entscheiden Sie sich für Ihre Rolle im Spiel und geben einen Namen ein. Mit Klick auf START befinden Sie sich im Rennbahngelände von Blue Rock Down in Nordamerika. Unten links im Bild ist eine Aktentasche zu sehen, in der sich alle Ihre Utensilien befinden, z.B. Geld, Tickets oder Rennprogramme. Sie können Haus und Hof beim Wetten verlieren, die Aktentasche verlieren Sie nicht.

Den Tag verbringen

Schauen Sie sich im Gelände um, indem Sie einfach auf die Stelle klicken, an die Sie möchten. Wenn Sie jemanden ansprechen wollen, klicken Sie einfach auf diese Person. Wer allerdings für einen anderen Rennstall trainiert oder gerade sein letztes Hemd verloren hat, wird nicht mit den heißesten Tips aufwarten. Schauen Sie bei Big Al's Schalter herein (hier gibt es die beste Tippliste), reden Sie mit Arnie (er läßt kein Rennen aus und handelt oft als Agent für Leute, die Pferde kaufen oder verkaufen), gehen Sie in die Ställe (Julie ist die Pferdepflegerin) oder in den Aufenthaltsraum, wenn noch etwas Zeit bis zum nächsten Rennen ist (hier finden Sie neben vielem anderen zum Beispiel die Zucht- und Renngeschichte eines Pferdes).



Jeder Besucher der Rennbahn darf wetten, wenn Sie allerdings ein eigenes Pferd im Rennen haben, müssen Sie – nicht nur ehrenhalber – auf Ihr Pferd setzen. Im Wettbüro schließen Sie die Wetten ab, der Mindesteinsatz ist zwei Dollar. Ein Tip: Vernichten Sie Ihre Wertscheine nicht, ehe die Rennresultate offiziell am Monitor ausgegeben wurden, und vergessen Sie nicht, Ihren Gewinn abzuholen.

Umsatteln zum Rennstallbesitzer

Wenn Sie nicht nur wetten möchten, haben Sie die besten Möglichkeiten, einen erfolgreichen Stall aufzubauen. Zum Kauf guter Pferde verpassen Sie nicht die jährliche Auktion im Zelt, hier werden Pferde gehandelt, die noch keine Rennen gelaufen sind. Holen Sie am besten vorher im Büro des Präsidenten einen Auktionskatalog. Dort sitzt auch Jennifer, die Sekretärin, die vieles erledigen kann.

Sobald Sie dann Pferdebesitzer sind, müssen Sie als erstes einen Trainer mit staatlicher Lizenz einstellen. Dazu gibt es am Computer im Aufenthaltsraum viel Unterstützung, aber auch die Leute auf der

Rennbahn halten sich mit ihrer Meinung über Trainer nicht zurück. Wenn Sie mit Ihrem Trainer „auf's falsche Pferd gesetzt“ haben, können Sie ihn feuern, müssen aber gleich einen Ersatz finden.



Wenn Sie Ihre gut trainierten Pferde samt Jockey ins Rennen bringen möchten, sollten Sie gut informiert sein, welche Arten von Rennen es gibt. Möglicherweise müssen Sie vor der Teilnahme Pferd und Reiter eine kleine Diät verordnen. Läuft Ihr Pferd nicht in Hochform, ist es möglicherweise verletzt, und Sie müssen es vom Rennsport zurücknehmen.

Sie ahnen, daß die Vielfalt der Möglichkeiten, einen Tag als Wetter auf der Bahn zu verbringen oder einen Rennstall aufzubauen, der dann mit allen

Alltagsproblemen aufwartet, Spannung und Unterhaltung für Monate bringen kann. Ganz hervorragend ist auch das mitgelieferte deutsche Handbuch, das man ohne Übertreibung als „kleines Sachbuch zum Rennsport“ beschreiben kann.

CM

Kurzinfo

Name: Quarter Pole
Inhalt: Abenteuerspiel
Bestellnummer: RG-311
Preis: DM 59,90
Systemanforderungen:  

Center Court Tennis

Gegen Bum-Bum antreten

Wenn man von einer Karriere als Tennisstar träumt, z.B. wie Michael Stich, Steffi Graf oder Boris Becker, und gerade keine geeigneten Gegner eine Herausforderung stellen, dann hilft vielleicht die Übung am PC.

Tennis spielen am PC ist vollkommen wetterunabhängig, strapaziert nicht Muskeln und Sehnen, selbst passende Kleidung ist nicht erforderlich. Überall, im Anzug in der Mittagspause und im Schlafanzug nach Mitternacht, können Sie ein kleines Match wagen.

Das Spiel braucht nicht einmal auf der Festplatte installiert zu werden. Tippen Sie einfach TENNIS, und los geht es. Das nun erscheinende Hauptmenü

läßt zunächst einige Einstellungen und Optionen zu. Mit den Pfeiltasten (alternativ geht es natürlich auch mit dem Joystick) schiebt man die Bildschirm-Hand auf die gewünschte Funktion und wählt alsdann mit der Leertaste.

Zahlreiche Schwierigkeitslevels und die Auswahl unter drei Boden-




belägen ist möglich, zum Beispiel, ob man Anfänger, mittelmäßig oder fortgeschritten ist, oder ob man auf hartem Untergrund oder im Gras spielen möchte.

Ist alles Gewünschte eingestellt, zieht man die Hand auf PLAY TENNIS und bestätigt mit ENTER. Auf dem Spielfeld angekommen, achtet natürlich ein Schiedsrichter auf die Tennisregeln. Mit gelegentlichen Bewertungen und Zurufen mischt er sich ein. Die Schläge Ihres Spielers sind in Stärke und Winkel variierbar, und gelegentlich hört man auch hier mal ein Stöhnen, wenn es zu arg in den Muskeln reißt. Wer also im Besitz einer Soundkarte ist, der wird zusätzlich unterhalten und angespornt. Wie das Spiel steht, wird im Bildschirm jeweils eingeblendet.

CM

Kurzinfo

Name: Center Court Tennis
Inhalt: Tennis-Simulation
Bestellnummer: RG-274
Preis: DM 29,90
Systemanforderungen: 



Die Spiele zur CD

Achtung Einstiegsdroge!
Riskieren Sie getrost einen Blick auf die Demoprogramme auf der Heft-CD – bei Risiken und Nebenwirkungen benutzen Sie einfach den Bestellschein gegenüber.

Rebel Assault

Ein Action-Spiel, das die Möglichkeiten der CD-ROM voll ausnutzt: atemberaubende 3D-Grafik, beeindruckend realistische Flug- und Filmsequenzen aus der „Star Wars“-Trilogie, Original-Filmmusik und Dialoge in hervorragender Qualität – REBEL ASSAULT käme als Diskettenversion auf etwa 200 HD-Disks ins Haus. *Power Play* (1/94) meinte völlig zu Recht:



„Wenn es einen Grund gibt, sich ein CD-ROM für den PC zuzulegen, heißt dieser REBEL ASSAULT.“ CD-ROM, Bestellnummer RG-328,

**89⁸⁰
DM**

X-Wing

Der Krieg der Sterne ist eine unerschöpfliche Quelle der Inspiration für die Game-Programmierer von LucasArts. X-Wing gewinnt dem Thema mehr flugtechnische Seiten ab als etwa REBEL

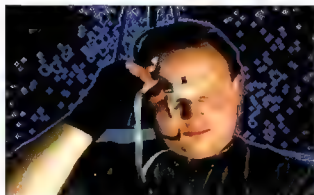


ASSAULT – was nicht heißt, daß Sie auf exzellente Grafik und guten Sound verzichten müßten. Wenn Sie Darth Vaders Todesstern mit allem angreifen, was das Star-Wars-Arsenal hergibt, ist allerdings auch eine gehörige Portion fliegerisches Können gefragt. Bestellnummer RG-327,

**89⁸⁰
DM**

Delta V

Als Net-Runner im Cyberspace durchfliegen Sie verschiedene Levels, ständig gejagt und beschossen von anderen Runnern, die Ihnen ans Leder wollen.



Für Netzwerker besonders reizvoll: Bis zu sechs gegnerische Flugobjekte können im Netz von Kollegen gesteuert werden. Bestellnummer RG-318,

**79⁸⁰
DM**

Might and Magic 3

„Ein wahrer Leckerbissen in Sachen Rollenspiele“, befand *ASM* im Dezember '92, und das Urteil hat seine Berechtigung nicht verloren. Ein riesiges Spielareal und vertrackte Rätsel sorgen für Spannung. CD-ROM: Bestellnummer RG-329, 3,5-Zoll-Disketten: RG-325, je

**49⁸⁰
DM**

Might and Magic 4

Die Fortsetzung des Rollenspielklassikers, in alter Qualität, aber mit neuer Handlung und verbesserter Grafik. CD-ROM: Bestellnummer RG-333, 3,5-Zoll-Disketten: RG-326, je

**49⁸⁰
DM**

Ravenloft

Ein Vampirfürst stibitzt seinem Nachbarn das Lieblingsamulett. In der Rolle eines reisenden Priesters sind sie unterwegs, um das Kleidord zurückzugewinnen. Flüssiges 3D-Scrolling, vier Charaktere und natürlich Monster aller Art sorgen

dafür, daß keine Langeweile aufkommt. Die CD-Version wartet mit zusätzlichen Aufgaben, Szenarien sowie Sprach- und Soundeffekten auf. CD-ROM: Bestellnummer RG-330, 3,5-Zoll-Disketten: RG-323, je

**89⁸⁰
DM**

Dungeon Hack

Im Labyrinth von Kerkern und Gruften: das Rollenspiel DUNGEON HACK läßt Sie Ihren Wunschgarten selbst zusammenstellen, ebenso wie Art und Anzahl der Gegner. Wer Überraschungen vorzieht, wählt ein Zufallsszenario. CD-ROM: Bestellnummer RG-331, 3,5-Zoll-Disketten: RG-320, je

**49⁸⁰
DM**

Dark Legions

Stellen Sie sich den „dunklen Legionen“ entgegen! Ein Rollenspiel und Grafikadventure in bester VGA-Qualität. CD-ROM: Bestellnummer RG-337, 3,5-Zoll-Disketten RG-317, je

**89⁸⁰
DM**

The Elder Scrolls: The Arena

Klassische Rollenspielkost: Wer mal wieder Lust hat, ein unbekanntes Fantasyreich zu erforschen, kommt hier auf seine Kosten. CD-ROM: Bestell-Nr. RG-334, 3,5-Zoll-Disketten: RG-316, je

**79⁸⁰
DM**

Erben der Erde

Die Menschheit ist von der Erde verschwunden, der Planet nur noch von Fabeltieren bewohnt, die friedlich unter dem Schutz der magischen Kugel zusammenleben – bis diese eines Tages abhanden kommt. Fuchs Rif muß sie wiederbeschaffen, um das Fell seiner Füchsin zu retten... Ein außergewöhnliches Adventure mit farbenfroher VGA-Grafik, in der CD-Version mit zusätzlichen Soundeffekten und Sprachausgabe. CD-ROM: Bestellnummer RG-332, 3,5-Zoll-Disketten: RG-321, je

**79⁸⁰
DM**

Sam & Max – Hit the Road

Ein „tierisches“ Adventure von LucasArts: Comic-Hund und -Hase erleben auf der Suche nach verschwundenen Zirkusartisten aberwitzige Abenteuer in fantastisch gezeichneten Comic-Szenarien. Der Fachpresse gingen die Superlative aus:



„Langohrphantastisch“ wertete *ASM* (2/94), und *Power Play* (1/94) rät: „Kauft Euch dieses Spiel, es lohnt sich“. Die CD-Version bietet zusätzlichen Sound und Sprachausgabe. CD-ROM: Bestellnummer RG-335, 3,5-Zoll-Disketten: RG-324, je

89⁸⁰_{DM}

Day of the Tentacle

Endlich: Das Tentakel spricht deutsch. Ein gutes Jahr nach der Vorstellung des Lucas-Hits wurden die Abenteuer des größtenwahnsinnigen Fangarms eingedeutscht. Die CD-Version enthält außerdem eine erheblich erweiterte Sprachausgabe: die Helden und die Personen, denen



sie begegnen, reden während des gesamten Spiels. Dieses witzige Adventure kommt ohne Waffen, fliegende Fäuste und Blutbäder aus – es ist daher auch jüngeren Spielern sehr ans Herz zu legen. CD-ROM: Bestellnummer RG-336, 3,5-Zoll-Disketten: RG-319, je

89⁸⁰_{DM}

Lollypop

TOP-AKTUELLER SPIELEHIT!!!!
Lag bei Redaktionsschluss noch nicht vor – aber bereits auf der CD-ROM enthalten!
CD-ROM: Bestellnummer RG-388, 3,5-Zoll-Disketten RG-322

79⁸⁰_{DM}

Das Leder-Etui zur CD

Dieses repräsentative CD-Etui aus edlem Leder bietet Platz für bis zu 12 CDs. Transportieren Sie künftig Ihre CDs sicher im CD-LCase, 12 Einlegefächer gewährleisten Ihren CDs idealen Schutz. Spezielles Angebot zur Heft-CD-ROM Best.-Nr. SA-015 nur

128⁸⁰_{DM}

Unbedingt mitbestellen:

Indys neuestes Abenteuer:

INDIANA JONES – THE FATE OF ATLANTIS

Bestell-Nr. RG-303

zum Mega-Sonder-Preis!

49⁸⁰_{DM}

Das Laufwerk zur CD

Unser **PEARL-Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk** wird von einem der **weltweit größten Markenlaufwerkshersteller** produziert. **Sonderpreis** für unsere **Bestseller-Games-Leser!**

Technische Daten:

Multisession **Photo-CD-fähig**, bis 635 MB, Transferrate **größer 300 KB/sec**, 64 KB Buffer, **AT-Bus-Interface**, motorgetriebene Schublade, Kopfhörerbuchse, Lautstärkeregler und **Bedientasten für Audiofunktionen** an Vorderseite (Play/Stop/ Pause).

Jedes Einbaukit enthält: Laufwerk + Controller, Kabelsatz, 2 Handbücher (deutsch u. engl.), 2 CDs (über 200 Programme f. DOS u. Win.), kommerzielle **Photo-CD-Access-Software**. 1 Jahr Vollgarantie. Bestell-Nr. SA-014 nur

211⁸⁰_{DM}

Weitere Topangebote

Big Sea	RG-310	DM 59,90	
Merchant Prince	RG-278	DM 39,90	
Pirates! Gold	RG-285	DM 49,90	
Harrier Assault	RG-313	DM 49,90	
Airbus A320 USA Edition	RG-230	DM 68,80	
Air Warrior SVGA CD-ROM	RG-254	DM 69,90	
	3,5-Zoll-Disk	RG-181	DM 69,90
Legends of Valour	RG-168	DM 49,90	
Quarter Pole	RG-311	DM 59,90	
Center Court Tennis	RG-274	DM 29,90	
Komplett-Lösung zu Indiana Jones 4			
The Fate of Atlantis	RG-900	DM 17,95	

Bestellschein

Ja, ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:

LIEFERN SIE MIR GEGEN

(Versandkosten in Klammern)

- ☐ Bankinzug (+ DM 5,90)
☐ Scheck liegt bei (+ DM 6,90)
☐ Nachnahme (+ DM 8,90)
☐ Rechnung (+ DM 10,90)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ Kto.

Name der Bank

PEARL

Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH

Am Kalischacht 4

D-79426 Buggingen

Bestellannahme: (076 31) 360-200

Telefax: (076 31) 360-444 BTX: pearl# CompuServe: GO PEARL

Service

Komplette persönliche Fachberatung

Telefon: 07631-360-300

Telefax: 07631-360-444

24 Stunden am Tag, 365 Tage im Jahr

persönliche Fachberatung

Telefon: 07631-360-300

(Lieferzeit wenn möglich, Ansonsten ca. 2-3 Wochen)

Alle Bestellungen werden innerhalb von 24 Stunden nach Eingang der Bestellung an den gleichen Tag abgeholt. Zustellung 10 Tage. Lieferbarkeit abfragbar!

MO-FR 8-20 Uhr SA + SO 10-20 Uhr

Außerhalb dieser Zeiten: (020) 3 99 55-300

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
	Leder-Etui zur CD	SA-015	12,80

Absender

Vorname Nachname

Straße / Hausnummer

Land / neue PLZ Ort

Datum Unterschrift

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,- ... erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,-. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Angebot freibleibend. Gefälligste Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

Österreich

Styria Str. 40 - A-4540 Bad Hall
 Tel. (07250) 5333 - Fax (07250) 5315
 Telex: 05-0048

LIZENZ-URKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller-Games“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

als Lizenz-Inhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma **Lucas Arts Entertainment Company**, lizenziert von der Softgold Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Unterschied zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- 1 Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in und der Firma **Lucas Arts Entertainment Company** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung (Software). Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an die Firma **Lucas Arts Entertainment Company** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 2 Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- 3 Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 2,-) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 4 Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheins ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein:

Registrierschein abgesandt am

□□. □□. 19□□

Unterschrift

Registrierungsschein



Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller-Games“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an
die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

[illegible]

CD „Deutsche Gesetze - 3“
Original Gesetze auf CD, „Grundgesetz, EG-Vertrag, EU-Vertrag“. Retrieval-System für DOS + Windows. Mit Stichwortsuche.
Best.-Nr. CD-088 nur **DM 14,80**



CD „Deutsche Gesetze - 6“
Original Gesetze auf CD - Steuergesetze, EStG, EStDV, LStDV. Runtime-System für DOS + Windows. Mit Stichwortsuche.
Best.-Nr: CD-091 nur **DM 14,80**



CD „Gerichte & KlickUP“
Vollständiges Gerichtsverzeichnis (Orte u. PLZ)
und die Desktop-Manager Software „KlickUP“
von KlicSoft in deutsch.
Best.-Nr: CD-094 nur DM 249,-



CD-ROM „Windows Tools“
50 ausgesuchte Shareware-Programme; Split-zen-Utilities für Windows 3.1x und WfW.
Best.-Nr.: CD-072 nur DM 9,80



FIFTY - Bonus Pack
Alle 12 FIFTY-Showerware CDs + 1 x FIFTY Bonus
CD-ROM BÜRO.

Best.-Nr: CD-095 nur DM 98,80

Bestell-Coupon

INDIANA JONES

und der
LETZTE KREUZZUG

CD-ROM spielbar!

PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Der Spieleklassiker nach dem gleichnamigen Kinohit Von der Kinoleinwand auf den Computermonitor

Schlüpfen Sie in die Lederjacke, setzen Sie den Hut auf, schwingen Sie die Peitsche und treten Sie in die Fußstapfen von Harrison Ford! In der Rolle des Archäologen und Abenteurers Indiana Jones sind Sie auf der Suche nach dem Heiligen Gral. Wer aus ihm trinkt, erlangt Unsterblichkeit, so will es die Legende. Ihre Suche wird bald zum Wettlauf mit den Nazis, die ebenfalls hinter dem guten Stück her und in der Wahl ihrer Mittel nicht gerade zimperlich sind. Gegen solche Konkurrenz muß auch ein Indiana Jones alles einsetzen, was er zu bieten hat: umfassendes Wissen, überlegene Geistesgegenwart und selbstverständlich auch treffsichere Hiebe mit und ohne Peitsche. Ihre erste Aufgabe lautet: Befreien Sie Ihren Vater aus einem Nazi-Schlupfwinkel in Österreich...

Natürlich retten Sie nicht nur Ihren alten Herrn aus den Klauen der Schurken, sondern auch den Gral vor den Nazis und die Welt vor dem Bösen. Vorausgesetzt, Sie bestehen alle Herausforderungen und sind stärker, gewitzter oder einfach nur schneller als Ihre Widersacher.



Diese lizenzierte Vollversion des Adventure-Hits von LucasArts™ umfaßt den Inhalt des kompletten Originalpakets, einschließlich einer ausführlichen Spielbeschreibung und des gedruckten Gral-Tagebuchs.



INDIANA JONES u. DER LETZTE KREUZZUG ist direkt von der CD-ROM spielbar und benötigt keinen Platz auf Ihrer Festplatte.



Sie steuern Indy wahlweise mit Tastatur, Maus oder Joystick; dabei brauchen Sie nichts einzutippen, sondern nur Aktionen und Objekte am Bildschirm auszuwählen.



Trotz hervorragender Grafik, animierter Filmsequenzen und Soundunterstützung stellt INDIANA JONES bescheidene Ansprüche an Ihren PC: ein 386SX mit 2 MB RAM und einer VGA-Grafikkarte genügen, Maus und Soundkarte sind empfehlenswert.

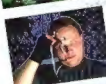


Die Fachpresse war begeistert vom Spielkonzept und der Umsetzung der filmischen Vorlage: „Das Adventure bietet, was den Film auszeichnet: Abenteuer, Witz und Spannung.“ (Power Play) Bilden Sie sich Ihr eigenes Urteil – zu einem Bruchteil des ursprünglichen Preises!

Außerdem auf der CD-ROM



Demo-Versionen kommerzieller Spielehits:



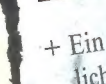
Elder Scrolls • Dark Legends



Delta V • Day of the Tentacle



Dungeon Hack • Erben der Erde



Lollypop • Rävenloft

Sam & Max – Hit the Road

Might and Magic 3 & 4

X-Wing • Rebel Assault

+ Ein elektronischer Katalog mit sämtlichen Produkten von PEARL.

Die Zeitschrift **Bestseller-Games** informiert Sie mit ausführlichen Vorstellungen weiterer, besonders preiswerter Topspiele. Vom Handelsschiff zum Kampfhubschrauber, vom Multimedia-Schachbrett zum Adventure in düsteren Gruften – für jeden Geschmack ist etwas geboten.

INDIANA JONES

Im Heft enthalten:
Eine Komplettlösung der Firma CPS
Heidak, in der Spielszene bestens bekannt für kompetente Hilfe in ausweglosen Situationen.

